
+DVD
Ausgabe 173 » 3/2008
CyberMedia
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS
MANIAC
MANIAC
LUST AM SPIELEN
TOMB RAIDER
UNDERWORLD
■ Exklusive Infos & Bilder zum neuen Spiel
■ Bonus: Historie + Top-Secret-Facts
» 10 SEITEN SPECIAL!
Unreal Tournament 3
Erster Test: 86% für den PS3-Ego-Shooter
Lost Odyssey
Nur auf Xbox 360: Rollenspiel-Traum im "Final Fantasy"-Stil
» 126 Minuten Spielevideos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert
DVD
DT-Control
7 Minuten Testvideo
DEVIL MAY CRY 4
Test für DS
ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
Exklusiv für Wii
NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS
MANIAC
EXTENDED
CONSOLE INVADERS
16 Seiten Reportagen, u.a.
» Shoot'em-Up-Historie
» Abschied von der Xbox
» Porträt: Yoshiki Okamoto
4 196653 304995 03

Nintendo®

Düsen, wirbeln, auf Kometen surfen



In seinem neuesten Abenteuer speziell für Wii wagt Mario den Sprung ins All. Erforsche Meteore, Raumstationen und andere Himmelskörper. Mit der Wii-Remote machst du dank minimaler Schwerkraft enorme Sprünge – aber nimm dich vor schwarzen Löchern in Acht. Im Ko-Stern-Modus kannst du im Team auf die galaktische Reise gehen. Während Mario nach den Sternen greift, hält dein Mitspieler die Gegner in Schach. Mach dich bereit für eine Extratour durch die Galaxis.









www.wii.com

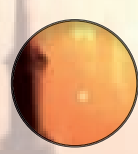


DVD-INHALT

72 Spiele als Video, 126 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)



Trailer
Metal Gear Solid Portable Ops Plus
MX vs. ATV Untamed
Resident Evil Degeneration
Soulcalibur IV
Tales of Vesperia

Preview
Condemned 2: Bloodshot
Gran Turismo 5 Prologue
Yakuza 3 (Ryu Ga Gotoku Kenzan)

Test
Advance Wars: Dark Conflict
Burnout Paradise (Nachtest)
Dark Messiah of Might & Magic: Elements
Devil May Cry 4
Frontlines: Fuel of War
Ghost Squad
Kingdom Under Fire: Circle of Doom
Nights: Journey of Dreams
Turok
Unreal Tournament III

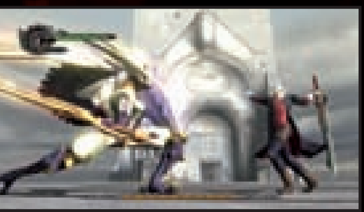
Test Import
Namco Museum Remix
No More Heroes (Nachtest)
Shikigami no Shiro III

Online
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

Extended
30 Jahre Shoot'em-Ups – Teil 1
Abspann: Heavenly Sword
Adios Xbox
Hall of Shame – PSone

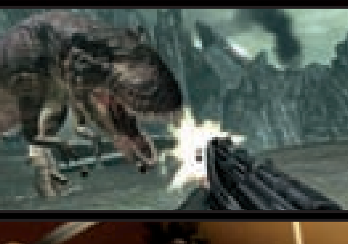
anyMAN!AC
¿Dónde está la señora Lara Croft?

Credits / Outtakes



Devil May Cry 4

Dante holt sich mit Nero schlagkräftige Verstärkung für PS3 und Xbox 360.



Turok

Der legendäre N64-Krieger Turok feiert seine Wiederauferstehung und muss sich im MAN!AC-Check beweisen.

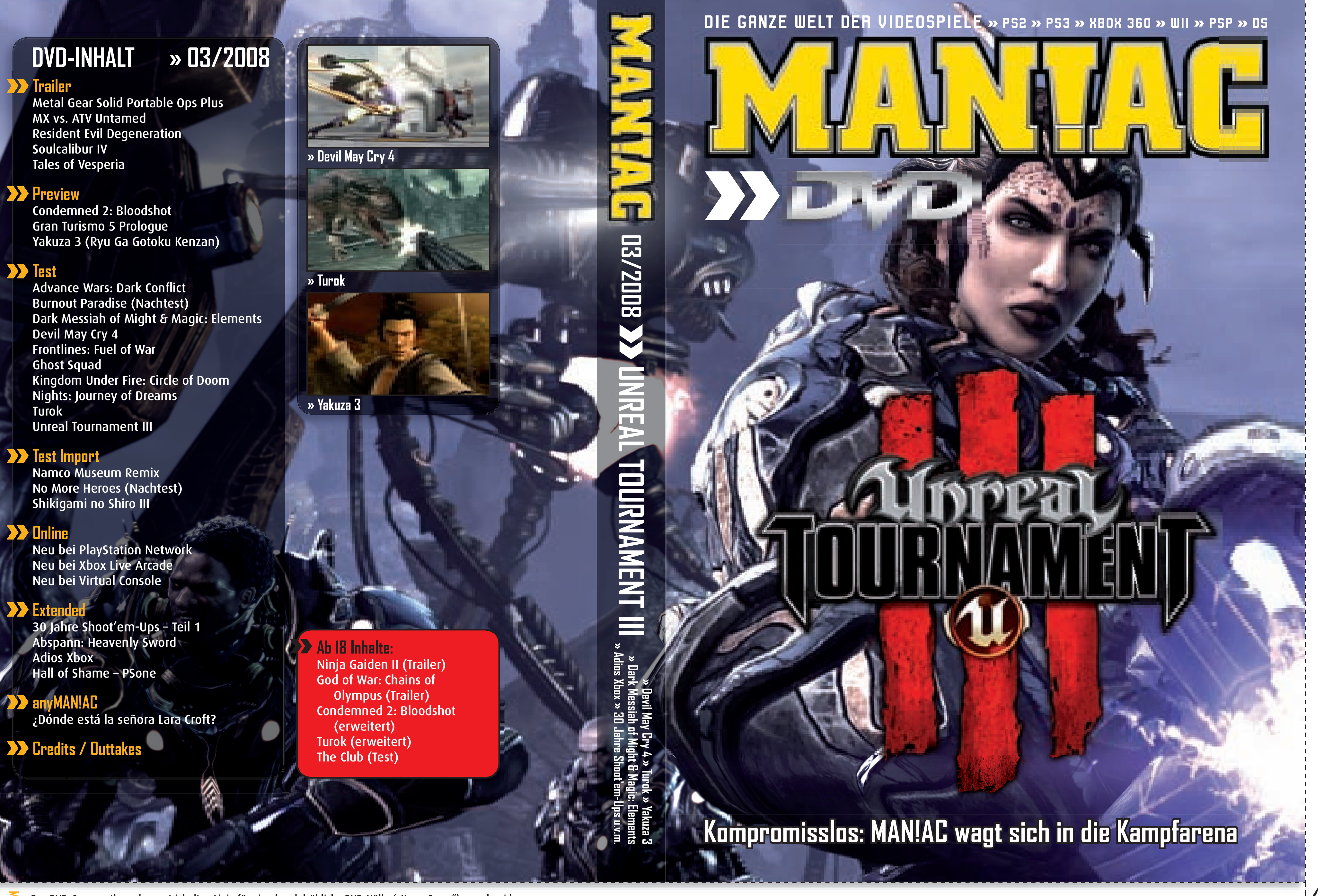


Yakuza 3

Segas Fernost-Abenteuer entführt uns mit Katana, Karate und Geishas ins feudale Japan.

Ab 18 Inhalte:
Ninja Gaiden II (Trailer)
God of War: Chains of Olympus (Trailer)
Condemned 2: Bloodshot (erweitert)
Turok (erweitert)
The Club (Test)





Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden



ADE HD DVD

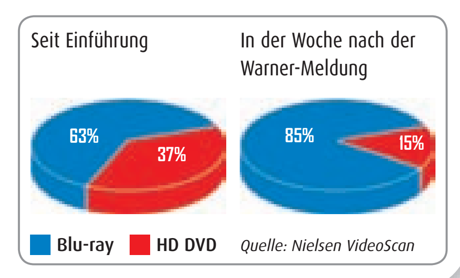
Am 4. Januar erschütterte eine Meldung die HDTV-Landschaft: Warner wird ab Mai seine Filme ausschließlich auf Blu-ray veröffentlichen. Ein herber Schlag für das HD-DVD-Lager, zeichnete der Filmriese doch für gut ein Viertel aller HD-Releases verantwortlich. Der Warner-Fundus umfasst nicht nur kommende Blockbuster wie "10.000 BC", sondern auch den vielleicht begehrtesten Titel überhaupt: die "Herr der Ringe"-Trilogie. Die Konsequenz: Das HD-DVD-Konsortium sagte die für den 6. Januar geplante Pressekonferenz auf der CES-Elektronikmesse kurzfristig ab.

Auch wenn HD-DVD-Vorreiter Toshiba das hochauflösende DVD-Nachfolgeformat mit aller Macht am Leben erhalten will (Ende Januar halbierte man mal eben die Playerpreise), scheint der Zug abgefahren. Denn durch Berichterstattungen von RTL Aktuell & Co. hat sich Blu-ray bei der breiten Masse als Gewinner des Formatstreits eingebrannt. Auch die ohnehin nicht berauschenden HD-DVD-Discverkäufe gingen nach der Warner-Entscheidung dramatisch zurück (siehe Grafik).

Und welche Konsequenzen hat diese Entwicklung für den Videospielmarkt? Da die PlayStation 3 seit Einführung mit ihrer Blu-ray-Abspielfähigkeit vermarktet wird, durch die Preissenkung auf 400 Euro mittlerweile erschwinglich ist und in vielen Fachzeitschriften als ausgezeichneter Blu-ray-Player geadelt wurde, sollte sie für Filmfans mit Game-Affinität die erste Wahl sein. Die PS3-Verkaufszahlen dürften mittelfristig wohl deutlich ansteigen. Ob diese Neukunden dann auch fleißig Spiele kaufen, steht auf einem anderen Blatt. Für den Konkurrenten Microsoft besteht derzeit wenig Handlungsbedarf, auf den Spielemarkt hat Warners Entscheidung wenig Einfluss. Wir technikbegeisterten MAN!ACs würden uns jedenfalls über ein schnelles Ende des Formatstreits freuen: Die aktuelle HD-Veröffentlichungspolitik der Filmfirmen bringt niemandem etwas!

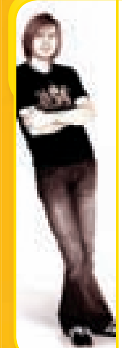
Verkaufsanteile der HD-Scheiben in USA

Seit Einführung | In der Woche nach der Warner-Meldung



Blu-ray | HD DVD | *Quelle: Nielsen VideoScan*

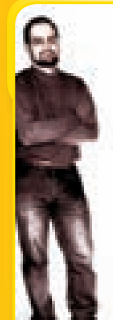
DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Devil May Cry 4 (PS3)
2. Burnout Paradise (360)
3. GT 5 Prologue (PS3)

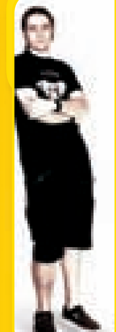
Hört zurzeit: Bullet For My Valentine – Scream, Aim, Fire
Sieht zurzeit: I Am Legend (Kino)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres: Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Mass Effect (360)
2. Beautiful Katamari (360)
3. Rez HD (360)

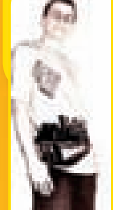
Hört zurzeit: Jean-Michel Jarre – Oxygene
Sieht zurzeit: 30 Rock – Season 1 (DVD), Battlestar Galactica: Razor (DVD)



Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. Devil May Cry 4 (360)
2. Super Luigi Galaxy (Wii)
3. Sega Superstars Tennis (PS3)

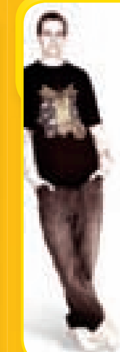
Hört zurzeit: Heaven Shall Burn – Iconoclast, Bullet For My Valentine
Sieht zurzeit: I Am Legend (Kino)



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres: Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Super Mario Galaxy (Wii)
2. Metroid Prime 3: Corruption (Wii)
3. Project Zero (PS2)

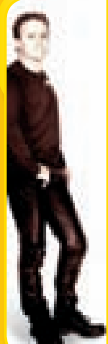
Hört zurzeit: Slayer – Christ Illusion
Sieht zurzeit: Lost – Season 3 (DVD)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres: Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Nights: Journ. of Dreams (Wii)
2. Top Spin 2 (360)
3. StarTropics (Virtual Console)

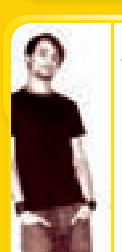
Hört zurzeit: Wu-Tang Clan – 8 Diagrams, Mattafix – Rhythm & Hymns
Sieht zurzeit: Kong is King (DVD)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Unreal Tournament III (PS3)
2. Frontlines: Fuel of War (360)
3. Condemned 2 (PS3)

Hört zurzeit: Disiplin – Anti-Life, Janus – Auferstehung
Sieht zurzeit: Indiana Jones Trilogie (DVD)



Jan Königsfeld
Volontär / Web-Design

Lieblingsgenres: Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
Spielt zurzeit:
1. Devil May Cry 4 (PS3)
2. Yakuza 3 Demo (PS3)
3. Half-Life 2: Portal (360)

Hört & sieht zurzeit: Unearth – III, Björk – Volta
Sieht zurzeit: I Am Legend (Kino)



TITELTHEMA

AKTUELL

PREVIEW

INTERAKTIV

ONLINE



24 » PREVIEW
Lost Odyssey







30 » PREVIEW
Yakuza 3

32 » PREVIEW
Rainbow Six Vegas 2



SPIELE-TEST

IMPORT

RUBRIKEN



36 » SPIELE-TEST
Devil May Cry 4



42 » SPIELE-TEST
Unreal Tournament III

40 » SPIELE-TEST
Nights: Journey of Dreams

EXTENDED



Tomb Raider Underworld

Lara Croft verschlägt es in die Unterwelt der mexikanischen Ureinwohner. MAN!AC begleitet Lara ins mythische Mayaland.



Wer oder was Lara Croft und ihr virtueller Arbeitsplatz "Tomb Raider" ist, muss man heute niemandem mehr erklären. Die einstige Multimedia-Ikone – halb Sexpüppchen, halb feministische Amazone –, die als erste künstliche Persönlichkeit den Sprung auf die Titelblätter von realen Lifestyle-Magazinen schaffte, darf sich auf einer Stufe mit wesentlich älteren Platzhirschen wie Mario oder Sonic wähnen, vielleicht sogar darüber. Das Guinness-Buch der Rekorde listete sie bekanntermaßen als berühmteste weibliche Videospielfigur und Die Ärzte ließen sich von ihr im Videoclip zu "Ein Schwein namens Männer" ordentlich einheizen. Für Toby Gard, den geistigen Vater Laras, bedeutete dieser Erfolg allerdings, dass sich Lara seiner Kontrolle entzogen hatte – er verließ seine digitale Tochter noch während ihres zweiten Konsolenauftrittes. Nach und nach folgte der Absturz ins spielerische Mittelmaß, Überstrapazierung durch Werbekampagnen und Vergewaltigung durch nicht autorisierte Schweinkram-Projekte schadeten Laras Ruf mehr und mehr.

Dann, vor zwei Jahren, die Kehrtwende. Rückbesinnung auf die interaktiven Tugenden, Rückkehr von Toby Gard und Rückzug aus der medienübergreifenden Prostitution des Cross-Marketing. Seit "Tomb Raider: Legend" und "Tomb Raider: Anniversary" geht es Lara als Spielfigur wieder richtig gut. Publisher Eidos durfte mit der Leistung des seit den letzten zwei Teilen verantwortlichen Entwicklerteams Crystal Dynamics ("Legacy of Kain"-Reihe) zufrieden sein und gab prompt grünes Licht für einen achten Teil. Diesmal nimmt Lara ihren Job als "Tomb Raider" wörtlich, denn in "Tomb Raider Underworld" geht es abwärts ins Totenreich der alten Mayas. Direkt aus Mexiko präsentieren wir auf den folgenden Seiten das erste von Grund auf für die aktuellen Konsolen entwickelte "Tomb Raider" und erzählen Euch im



360 Vor so viel antiker Pracht geht selbst Lara in die Knie. Das ehrfurchtgebietende Setting der Demo gefällt durch dramatische Atmosphäre und Ausleuchtung.

Anschluss die erstaunliche Lebensgeschichte von Lara Croft Superstar mit allen Licht- und Schattenseiten.

Die Geschichte beginnt auf einem matschigen, verregneten Dschungelpfad in der Nähe einiger Maya-Ruinen. An den nass glänzenden, dunkelgrünen Highres-Blättern in der Nähe der virtuellen Kamera erkennt man gut die grafischen Fähigkeiten der von Grund auf neu geschriebenen Engine. Oberflächenstrukturen wie grün überwucherte Steine, glitschige Baumstämme und nicht zuletzt der feuchte, schlammbespritzte Athletenkörper von Señora Croft bestätigen die Ankunft der Serie auf dem technischen Niveau der aktuellen Konsolen.

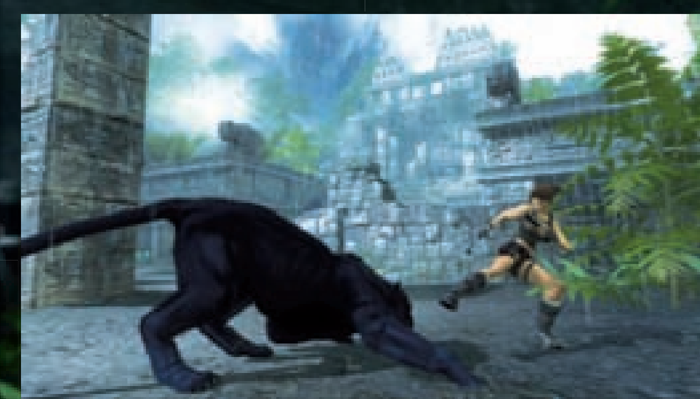
Der Gesamteindruck der Landschaft ist – wenn auch nicht fotorealistisch – vor allem atmosphärisch. Aus einem aufgewühlten Wolkenhimmel zucken ab und an Blitze herab und sorgen für schlagartige Veränderungen im teils dynamisch berechneten Licht- und Schattenspiel der Dschungelwelt. Der unbarmherzig prasselnde Regen legt einen Wasserfilm über alles, perlt von Oberflächen ab, sammelt sich in Mulden und lässt Laras Hände beim Klettern abrutschen. Laras Eingebundenheit und Freiheit in einer riesigen, naturalistischen Spielwelt ist demnach auch das neue Credo der Entwickler: "Lara should be able to do what she wants to do", fasst Crystal Dynamics die Philosophie hinter dem achten Abenteuer zusammen. Übertragen auf Euch, die Ihr Laras Schritte lenken dürft, bedeutet das: Lara soll alles machen können, was dem Spieler machbar erscheint! Das heißt, der Spieler ist nicht mehr auf einen Fundus möglicher Handlungsoptionen festgelegt, sondern kann instinktiv auf eine Situation reagieren. Eine Mauer ist folgerichtig nicht mehr nur erkletterbar, wenn das im Leveldesign so vorgesehen ist. Lara klettert, wann und wo sie will, hangelt sich neuerdings auch um Ecken und falls sie in schwindelnder Höhe ein Rad schlagen möchte, kann sie es tun. Generell gilt die Devise: Ihr als Spieler sollt nicht mehr das Gefühl haben, dass bestimmte Aktionen, die in Wirklichkeit funktionieren müssten, für Euch nicht machbar sind, weil niemand sie programmiert hat.

»Lara soll alles machen können, was dem Spieler machbar erscheint!«

Mit solch gewichtigen Ambitionen im Minirucksack spurtet die Amazonen-Archäologin also schwer bepackt in Richtung der skelettierten Dschungelstadt. Die Tempelruine bildet, so vermutet das brünette Fräulein, den Zugang zu



PS3 Lara bei den olympischen Spielen: Dank Motion Capturing wirken ihre Akrobatikeinlagen erstmals so lebensecht wie spektakulär.



360 Platz, böse Katze! Im Nahkampf nutzt Lara wuchtige Stiefeltritte. Der anmutige Panter wirkt allerdings eher mit schwarzer Haut als mit Fell bewachsen.





360 Und bleib unten! Erschossene Kontrahenten verweilen brav im Schlamm.

PS3 Neue Flexibilität: Mit einer Hand in der Wand hängend, feuert Lara gleichzeitig auf tiefer gelegene Feinde.

Xibalba. So nannten die Maya in der Hochzeit ihrer untergegangenen Kultur die Unterwelt. Jene Region aus unüberschaubaren Kavernen und Erdlöchern, in die die Wurzeln der Pflanzen hinabwucherten und wo der opfersüchtige Regengott Chaac regierte. Reale Altertumswissenschaftler vermuten, dass in den großteils unerforschten Höhlensystemen der mexikanischen Halbinsel Yucatán die Überreste zahlreicher Menschenopfer und verirrter Grabräuber liegen. In diese Hölle muss die berühmteste Videospiel-Archäologin in "Underworld" hinabsteigen. Warum wissen wir zwar noch nicht, doch momentan zählt auch eher das Wie.

Wie gehabt, gehört zum "Tomb Raider"-Paket neben Klettern und Rätseln auch ein ordentliches Maß Action. Das Kampfsystem, obwohl in der gezeigten frühen Fassung noch nicht final, wurde einmal mehr um die bewährte Croft'sche Selbstverteidigungs-Formel 'Springen, Schießen, Springen' aufgebaut. Neuerungen entfalten sich gemäß Laras neuer Freiheit: Ihre Doppelpistolen können nun unabhängig voneinander zwei Gegner gleichzeitig anvisieren. Die Wächter des Ruinentempels – Panter und Pistoleros – versuchen Lara einzukreisen und fallen ihrer neuen Feuerfreiheit zum Opfer. Flugs erklimmt sie einen steinernen Sims, um sich aus dem Sprungbereich der grafisch noch recht abstrakt wirkenden Großkatzen zu begeben und erlegt sie mit ein paar gezielten Schüssen.

»Lara soll die Welt beeinflussen und wird von ihr beeinflusst!«

Die vierschrötigen Prügelknaben sind selbst mit Feuerwaffen ausgestattet und verlangen ein anderes Vorgehen. Einer wird im Sprung aus der Luft erledigt, der andere mit einem herumliegenden Stock vermöbelt.

Ihre leblosen Körper im Schlamm werden liegen bleiben – als Zeugnis einer weiteren ambitionierten Aufgabenstellung der Programmierer. Lara soll ihre Welt beeinflussen und wird von ihr beeinflusst! Massive Manipulationen der Spielwelt (wie das Töten ihrer Einwohner) und kleine Veränderungen (wie Laras Fußspuren im Matsch) sind permanent. Umgekehrt wird auch Lara Spuren davontragen, denn nach der nächsten Etappe ihres Abenteuers ist die Engländerin gar nicht mehr sauber und ladylike, sondern über und über mit Schlamm beschmiert.

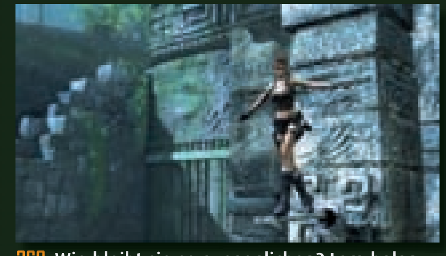
Beim Freiklettern an den von der Regengischt glitschig gewordenen Reliefen der Ruinenstadt und beim Balancieren über schmale Stege und Mauern fällt außerdem eine bisher ungekannte Natürlichkeit in Laras Bewegungen auf. Rutscht sie beim Klettern ab, greift sie instinktiv nach dem nächstbesten Halt, verliert sie das Gleichgewicht, verlagert sie ihren Schwerpunkt mit natürlichen Bewegungen und rudert mit den Armen. Unsere Beobachtung hat eine einfache Erklärung: Zum ersten Mal in der "Tomb Raider"-Geschichte wurden Laras Bewegungen komplett mit Motion-Capturing eingefangen.

ANGEKOMMEN IN DER NÄCHSTEN GENERATION – LARAS NEUE WELT

Man sieht "Underworld" auf den ersten Blick an, dass es den ersten, von Grund auf für die aktuelle Konsolengeneration entwickelten Serienteil darstellt: Neben dem aufgebohrten Look ist es aber vor allem die Aktionsfreiheit und der Realismus, die Laras neue Welt als echte Weiterentwicklung der Serie ausweisen. Hierfür zwei Beispiele: In der Spielwelt herumliegende Gegenstände sollen in bisher kaum gekannter Vielfältigkeit nutzbar gemacht werden. Lara findet unterwegs eine Stange auf dem Boden und hebt sie auf, um einen Gegner damit zu verprügeln. Hat der Tropf seine Haue kassiert, ist die Nützlichkeit des Stabes noch lange nicht erschöpft. An Säulen mit runden Öffnungen kann Lara den Stab beliebig positionieren und als Kletterhilfe nutzen. So erreicht sie die Spitze einer höher gelegenen Steinsäule, indem sie den Stab über sich ins Mauerwerk steckt und sich daran emporzieht, um schließlich darauf balancierend auf die Säule zu springen. Etwas später muss Lara eine weitere Säule aus Steinquadern zum Einsturz bringen. Weil ihr Greifhaken an den Steinen keinen Halt findet, feuert sie ihn in einen Ring hinter der Säule und spannt ihr Drahtseil um die Quader herum. Mit dem Greifhaken als improvisiertem Flaschenzug zerrt sie so den zentnerschweren Quader über den Rand der Säule und lässt ihn herabstürzen. Weitgehende Handlungsfreiheit und physikalisch glaubwürdige Rätsel: Wenn die Entwickler diesen Kurs beibehalten, könnte "Underworld" ein Action-Adventure-Meilenstein werden.



360 Per Felgaufschwung schwingt sich Lara am vorher angebrachten Kletterstab in die Höhe.



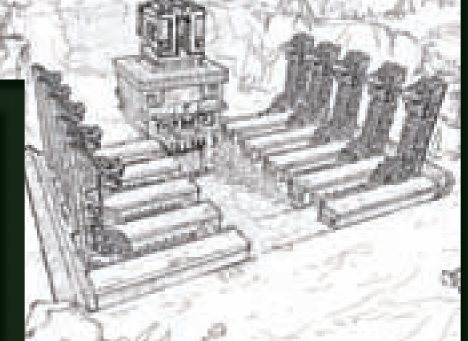
360 Wie bleibt sie so ausgeglichen? Lara balanciert auf ihrem Kletterstab in luftigen Höhen.



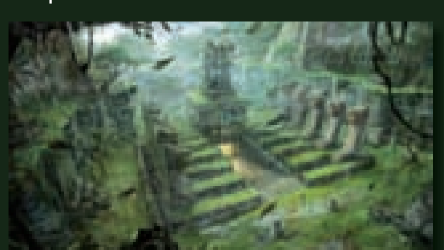
360 Durch geschicktes Umspannen des Greifhaken-Seils zerrt Lara einen Stein in die Tiefe.

"DAS IST NICHT NUR EIN TEMPEL, DAS IST EIN TRANSFORMER!" – EIN NEUES RÄTSEL ENTSTEHT

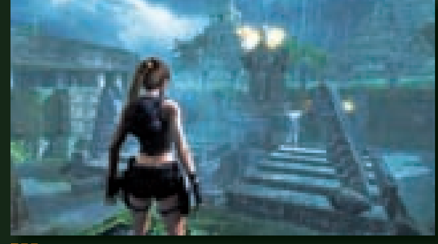
Die Rätsel in "Tomb Raider Underworld" sollen natürlich wirken. Eine Aufgabe, die einen gehörigen Planungsaufwand nach sich zieht, selbst bei einem klassischen Rätsel: Der Eingang zur Maya-Unterwelt Xibalba wird bewacht von Feuer speienden Statuen. Aktiviert Ihr einen Mechanismus, richten sich die Steinbiester auf und geben den Weg frei, allerdings nur für begrenzte Zeit. Lara muss also den schnellsten Weg nach unten finden. In unserem Kasten seht Ihr, wie von einer Bleistiftskizze über eine Farbstudie der komplette Rätselablauf geplant wird. Irgendwie müssen Euch die Entwickler ja klar machen, dass es jetzt gleich hektisch wird. Dabei fallen bestimmte Stilmittel von vorneherein flach: Ein schnöde eingeblendeter Countdown etwa gehört der vergangenen Konsolengeneration an, laut hörbares Ticken wäre von "Zelda" geklaut. "Underworld" verpackt den Countdown geschickt in der Spielwelt. Wie ein Transformer verwandelt sich der Tempel in die Höllenpforte, dabei fängt eine Statue nach der anderen an, Feuer zu speien. Habt Ihr das Spektakel lang genug genossen, kommt der unmissverständliche Hinweis zur Eile: Das erste Flammenmaul schließt sich wieder. Jetzt müsst Ihr flitzen, sonst geht das Tor wieder zu. Damit es nicht zu langweilig wird, falls Ihr das Rätsel doch wiederholen müsst, gibt es eine zweite, übersichtlichere Kameraperspektive, die den gesamten Bewegungsablauf aus der Vogelperspektive zeigt.



In einer Skizze werden Größenverhältnisse und Mechanik des Höllentores festgelegt.



Die Statuen in aufgerichteter Position bilden einen feurigen Säulenwald.



PS3 Des Rätsels Lösung im Spiel: Nach und nach fahren die Götzen empor.

Laras lebensechte Leiden im Regenwald illustrieren außerdem das dritte und letzte Motto der Entwickler. Es heißt: 'Lara vs. Welt' und bedeutet, dass ihr größter Opponent die widrigen Umstände ihrer Umwelt sein werden. Lara leidet unter den sich verändernden Wetterbedingungen und muss sich einen Weg durch feindselige Territorien bahnen, gegen die ein Parcours der US-Marines wie ein Kinderspielplatz aussieht. So dürfte der größte Anteil Eurer Spielhandlungen ganz einfach darin bestehen, Lara mithilfe ihres Arsenals an akrobatischen Bewegungen wohlbehalten durch eine gigantische Wildnis zu steuern.



360 Iiiiih, eine Spinne! Ihre Arachnophobie bekämpft Lara mit blauen Bohnen.

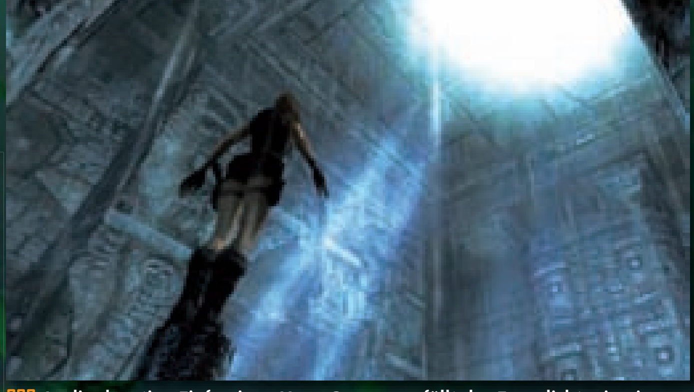
Nach etlichen Minuten mühsamen Klammerns und Rutschens erreicht die Hotpants-Botschafterin dann endlich einen Innenhof. Schwer atmend und vor Nässe triefend biegt sie um eine Säule und erblickt: nichts. Nur einen großen leeren Raum mit Ornamenten an Boden und Wänden und einigen Steinquadern im Zentrum. Was tun? Wo ist denn hier das Rätsel? Die Hinweise im neuen "Tomb Raider" sind subtiler geworden. Formelhafte Schalter und Kisten suchte man in der vorgeführten Demo zumindest vergeblich. Unser Blick fällt auf das brillant simulierte Regenwasser, das durch die zerstörte Decke ins Innere der Ruine fällt, sich in Vertiefungen des Bodens sammelt und... an einer Stelle unter einer großen Steinplatte verschwindet! Unter dem Boden des Atriums ist offensichtlich ein Hohlraum. Fräulein Croft nutzt ihren allseits bereiten Greifhaken, übt ein wenig Zugkraft aus, und ein Steinblock stürzt auf die Platte. Das Bodenrelief zerbirst und bricht das



PS3 Ballernd aus allen Rohren setzt Lara zum Luftkampf-Manöver an. Beeindruckend: die feuchtglänzende Haut der durchnässten Digi-Amazone.



PS3 Die Schuhe putzt Gott sei Dank ihr Butler Winston. Da stapft es sich gleich noch mal so schön durch den realistisch spritzenden Schlamm.



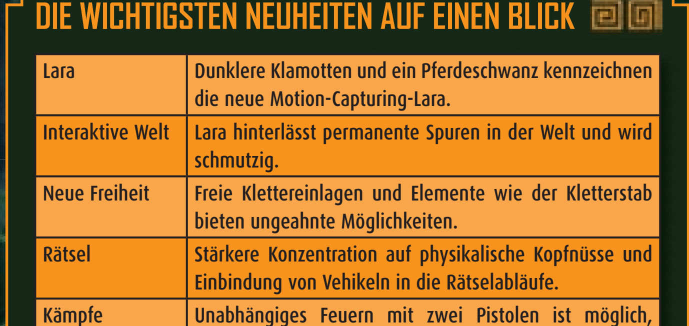
360 In die dunstige Tiefe eines Maya-Dungeons fällt das Tageslicht wie ein Bühnenscheinwerfer. Überstrahleffekte unterstreichen die Dramaturgie.

Granitsiegel eines seit hunderten von Jahren unberührten Kellers. Tageslicht fällt als blauweißer Strahl in den dunstigen Raum und illuminiert eine herrlich verdreckte Lara, die endlich den Weg ins Herz der Anlage entriegeln kann.

Hier wird die Ruine nun vollends zur Tempelstadt, einsam und winzig steht unsere Lieblingsarchäologin zwischen Stufenpyramiden und zig Meter hohen Statuen von grimmig dreinblickenden Maya-Götzen. An der Spitze einer Pyramide findet Lara schließlich den Grund ihres Besuches: einen überdimensionierten, aber ansonsten authentischen Maya-Kalender. Mehrere konzentrische Steinkreise greifen wie Zahnräder ineinander und symbolisieren mit heidnischen Symbolen den Jahreskreis der Maya-Kultur. Nach einigem Hin und Her stellt Lara den Kalender auf ein spezielles Datum ein, an dem sich nach dem Glauben der mexikanischen Ureinwohner der Weg in die Xibalba-Hölle öffnet. Ein ohrenbetäubender Lärm ertönt und die riesigen Götzenbilder scheinen zum Leben zu erwachen. Grollend und Feuer speiend fahren die Stein gewordenen Götter nach und nach empor und geben den Weg frei in die Eingeweide des Dschungelbodens. Eine Steintreppe verschwindet im Nichts und zeigt Lara überdeutlich die nächste Station ihrer Reise. Jetzt muss sie nur noch hineinkommen, bevor der Mechanismus die Pforte zur Hölle wieder unerbittlich verschließt.

Zu Fuß dürfte sie die mehreren hundert Meter Luftlinie kaum rechtzeitig zurücklegen können. Gott sei Dank ist Lara seit "Tomb Raider: Legend" hin und wieder per Cross-Motorrad unterwegs. Die Kritik am siebten Teil, die Vehikel-Sequenzen wären zu aufgesetzt, hat Crystal Dynamics offenbar konstruktiv verarbeitet. Lara muss den Weg zum Eingang nach Xibalba auf ihrem Moped zurücklegen. Tollkühn schlittert sie in Höchstgeschwindigkeit um matschige Kurven und knattert ein paar Mal haarscharf an Baumstämmen vorbei. Dann steht sie vor dem statuengesäumten

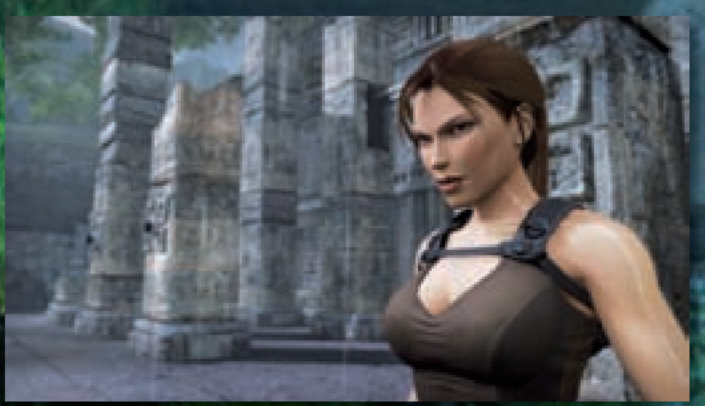
DIE WICHTIGSTEN NEUHEITEN AUF EINEN BLICK



Lara	Dunklere Klamotten und ein Pferdeschwanz kennzeichnen die neue Motion-Capturing-Lara.
Interaktive Welt	Lara hinterlässt permanente Spuren in der Welt und wird schmutzig.
Neue Freiheit	Freie Klettereinlagen und Elemente wie der Kletterstab bieten ungeahnte Möglichkeiten.
Rätsel	Stärkere Konzentration auf physikalische Kopfnüsse und Einbindung von Vehikeln in die Rätselabläufe.
Kämpfe	Unabhängiges Feuern mit zwei Pistolen ist möglich, ansonsten wie immer: Springen, Schießen, Sprinten.

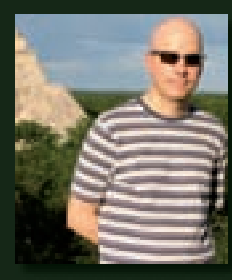


Die neue Lara wirkt noch einen Tick athletischer als ihre Vorgänger-Modelle. Ihr Antlitz bleibt trotzdem leicht comichaft übersteigert.



PS3 Eine weitere Regenstudie der aktuellen Demo: Hört der Niederschlag irgendwann auf, soll Lara mit der Zeit wieder trocken werden.

INTERVIEW » ROB PAVEY



In Mexiko trafen wir Rob Pavey, den leitenden Programmierer von "Tomb Raider Underworld", und fragten ihn nach dem Preis spielerischer Freiheit sowie seiner persönlichen Beziehung zu Lara.

MAN!AC: Ist es schwer, Rätsel für eine freie Spielwelt zu entwickeln, wie Ihr sie vorhabt?

Rob Pavey: Natürlich ist es leichter, Rätsel zu designen, wenn der Spieler nur drei Aktionsmöglichkeiten hat. Aber wir glauben, dass moderne Spieler frei sein wollen. Man muss dann eben mehr Optionen bedenken, hat aber auch als Designer mehr Spielraum.

Wie entscheidet Ihr, welche Orte Lara in einem neuen Spiel besuchen wird?

Die Entscheidung ist eine Kombination aus der Story und daraus, welche Umgebungen für uns cool aussehen. Dann packen wir noch eine passende Mythologie dazu, so wie das Maya-Szenario in der Demo.

Wie wichtig wird der Maya-Hintergrund im Spiel?

Mexiko wird kein Nebenschauplatz, aber auch nicht der Hauptfokus der Geschichte. Wir werden daneben noch einige weitere Mythologien verarbeiten, mehr kann ich dazu leider nicht sagen.

Baut Ihr spezielle Features für die Xbox-360- und PS3-Versionen ein?

Wir probieren damit herum. Man könnte das Sixaxis-Pad zum Beispiel zur Kontrolle von Laras Balance einsetzen, so ähnlich wie in "Drakes Fortune", aber wir haben uns noch nicht festgelegt.

Ist Lara für Dich eine Amazone oder ein Sexpüppchen, wenn Du sie programmierst?

Da denken wir tatsächlich viel drüber nach. Generell wollen wir Laras Charakter schützen, wie er von Toby Gard ausgedacht wurde. Er arbeitet auch diesmal wieder mit und berät uns in solchen Fragen. Ich denke nicht, das Lara ein Sexobjekt ist. Sie ist eine starke Frau und das macht sie sexy.

Pfad in die Unterwelt. Die letzten Meter legt sie im atemlosen Sprint zurück. Stufen werden sichtbar, ein gemauerter Tunnel, der in unbekannte Tiefen führt. Und unbekannt sollen sie bleiben, denn hier endete die Demo von "Tomb Raider Underworld". Ein weiteres Szenario gibt es noch nicht und über eine Hintergrundstory schweigen sich die Entwickler und Eidos momentan noch beharrlich aus. Ob Lara im mexikanischen Untergrund nach ihrer verschollenen Mutter forscht und was sie an den bis jetzt nicht offiziell bestätigten anderen Schauplätzen wie den Osterinseln oder dem Vatikan zu suchen hat, gehört bislang alles in den Bereich der Spekulation.

Ebenfalls nur spekulieren kann man über weitere angekündigte Features, wie unterschiedliche Lösungswege für die Rätsel und die riesigen neuen Areale. Das in der Demo gezeigte Szenario lag relativ abgeschlossen im Urwald, Pfade führten von einer Ruine zur anderen, dazwischen nur undurchdringlicher Dschungel. Durch den im Rahmen der Präsentation organisierten Ausflug in die reale Ruinenstadt Uxmal können wir allerdings bestätigen, dass diese Raumaufteilung tatsächlich den Tatsachen entspricht. Die epischen Ausmaße der neuen Areale werden uns hoffentlich in naher Zukunft enthüllt. Zeit dafür hat Crystal Dynamics mehr als genug, denn Eidos verschob den Release-Termin von "Underworld" in letzter Minute auf Ende 2008. Einen offiziellen Kommentar für die Verspätung wollte uns niemand geben. Dafür wurden uns neben der aktuell in Entwicklung befindlichen Xbox-360- und PS3-Fassung von "Underworld" auch Versionen für alle anderen Konsolen bestätigt. Wir hoffen für Lara das Beste und freuen uns auf einen zünftig-ungemütlichen und schweißtreibenden Höllentrip! *mw*

PS3 Schlammbespritzt im Kellerloch, der Clou: Lara kann vom Regen saubergewaschen werden.



360 Zum Glück klettern die virtuellen Panter nicht. Oftmals kann Lara ein vermeintliches Hindernis zu ihrem Vorteil nutzen und wie hier die Großkatzen aus sicherer Entfernung aufs Korn nehmen.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP /DS
Entwickler	Crystal Dynamics, USA
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Wenn Laras prall gefüllter Ambitionsrucksack nicht noch ausgekippt wird, das beste "Tomb Raider" aller Zeiten.

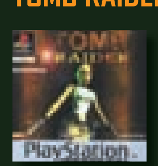
POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

11 Jahre Tomb Raider: Höhen und Tiefen

Rauf und runter ging's für Lara Croft in ihrer Geschichte. Unsere Übersicht zeigt die Spiele chronologisch geordnet mit ihrer Qualität aus heutiger Sicht.

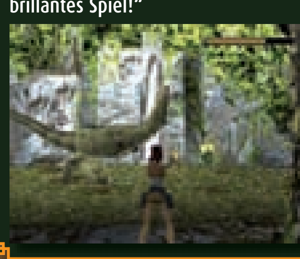
QUALITÄT
JAHRE 1996 1997 1998 1999

TOMB RAIDER

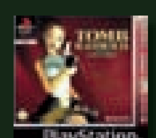


Systeme: PSone, Saturn
Jahr: 1996
Wertung: 89% in MAN!AC 12/96

Lara erblickt das Licht der Konsolenwelt unter den begeisterten Augen des damaligen MAN!AC-Redakteurs Robert Bannert: "(...) das atmosphärisch dichteste 32-Bit-Abenteuer, die Puzzle-Elemente wurden geschickt im 360°-Terrain versteckt und fordern mehr Forscherdrang als die Konkurrenz – für die physikalischen Ungereimtheiten (...) habt Ihr im Adrenalinrausch keine Augen. Ein brillantes Spiel!"

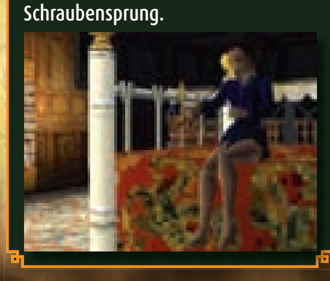


TOMB RAIDER II

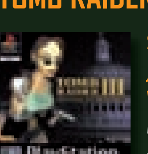


Systeme: PSone
Jahr: 1997
Wertung: 87% in MAN!AC 12/97

Toby Gard verlässt die Serie und Lara läuft Amok. Auf der Suche nach dem Dolch von Xian dominieren Fallen und Feuergefechte das Geschehen. Fans des ursprünglichen Forschergeists der Serie werden etwas enttäuscht. Weitere Neuheit: Wie vormals Dr. Jones brettert Ihr mit dem Motorboot durch die Kanäle von Venedig. Außerdem erweitert Lara ihr Bewegungsrepertoire um Klettern und den berühmten Schraubensprung.

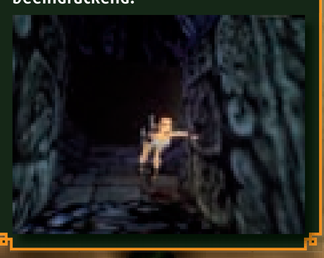


TOMB RAIDER III

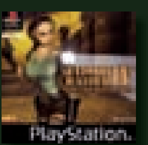


Systeme: PSone
Jahr: 1998
Wertung: 88% in MAN!AC 12/96

Teil 3 schwächelt in Sachen Story und recycelt Musikstücke aus früheren Teilen. Spielerisch gibt's eine willkommene Rückbesinnung und grafisch eine höhere Auflösung. Tobias Hartlehnert bringt's in Ausgabe 01/99 auf den Punkt: "Umso mehr bin ich von der Grafik angetan: Die ist zwar nicht immer flüssig, doch welche Polygonmengen die in die Jahre gekommene PlayStation herumwirbelt, ist schon beeindruckend."

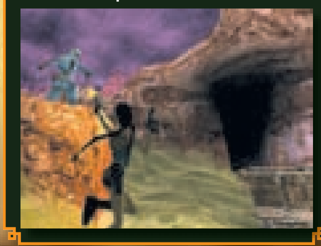


TOMB RAIDER IV: DIE LETZTE OFFENBARUNG



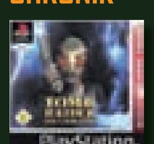
Systeme: PSone, Dreamcast
Jahr: 1999
Wertung: 85% in MAN!AC 01/00

Tausende Spieler rund um den Globus starren entsetzt auf den Bildschirm: Begraben vom einstürzenden Grabmal des ägyptsichen Gottes Seth verschwindet Lara fürs Erste von der Bildfläche der Videospielgeschichte. Trost spenden lediglich die bald angekündigte Fortsetzung der Serie und die erste Ausgabe der ungemein erfolgreichen "Tomb Raider"-Comicserie von Top Cow.



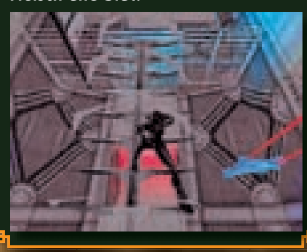
2000 2003 2006 2007

TOMB RAIDER: DIE CHRONIK

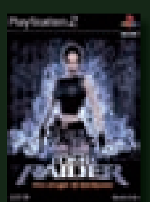


Systeme: PSone, Dreamcast
Jahr: 2000
Wertung: 86% in MAN!AC 01/01

Lara im "Matrix"-Outfit, ein Exorzisten-Level und ähnliche filmisch inspirierte Eskapaden bilden das episodenhafte letzte Kapitel der originalen PSone-Anthologie. Vielleicht war die cineastische Orientierung des Spiels ein Vorgriff auf das ein Jahr später folgende Kinodebüt des Stoffes mit Angelina Jolie als schmollmündige Hollywood-Lara in Fleisch und Blut.

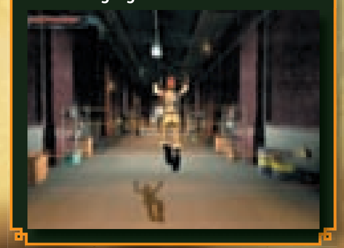


TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

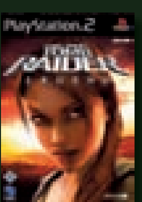


Systeme: PS2
Jahr: 2003
Wertung: 86% in MAN!AC 02/03

Drei Jahre dauerte der Sprung von 32 auf 128 Bit. Doch Lara landete unsanft. Damals noch ein ganz passables Spiel muss man "Angel of Darkness" aus heutiger Sicht als den Tiefpunkt der Serie ansehen. Unausgegorene Rollenspiel-Elemente und eine lausige Steuerung verdarben Laras Wiederauferstehung als dunkler PS2-Engel. Entwickler Core Design gab die Serie ab...



TOMB RAIDER: LEGEND

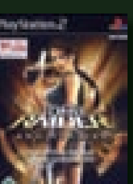


Systeme: PS2, Xbox, 360, PSP, DS, GBA
Jahr: 2006
Wertung: 84% in MAN!AC 05/06

...an Crystal Dynamics, Toby Gard kehrte in beratender Funktion zurück und Laras Legende wurde neu geschrieben. Zeitgemäß umgesetzt mit 'Quick Time Events' und Motorradsequenzen stand seit langem wieder der Kletterspaß im Vordergrund. Außerdem hervorzuheben: Laras Next-Gen-Debüt auf der Xbox 360 und ihr ungemein scharfes, schwarzes Abendkleid.

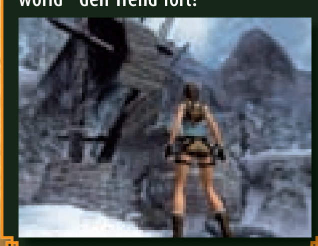


TOMB RAIDER: ANNIVERSARY



Systeme: PS2, 360, Wii, PSP
Jahr: 2007
Wertung: 87% in MAN!AC 07/07

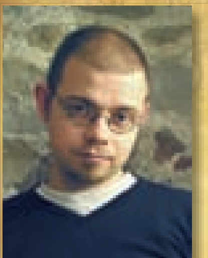
Toby Gard durfte sich einen Traum erfüllen und zum zehnjährigen Jubiläum seiner adretten brünetten Kunstfigur bei einer modernisierten Fassung des allerersten "Tomb Raider" als virtueller Regisseur fungieren. Hohe Wertungen allerorten bewiesen: Die alten Tugenden sind die besten! Hoffentlich führt "Underworld" den Trend fort!



8 geheime Fakten über Tomb Raider

MAN!AC durchforstete für Euch die Tiefen der "Tomb Raider"-Historie und förderte Fakten zu Tage, die längst nicht jeder Fan der Serie kennt.

LARAS GEBURT WAR EIN AUSRUTSCHER



Der bescheidene Larapapa Toby Gard.

Lara-Erfinder Toby Gard macht aus der Zufallskomponente beim Design von Ms Croft keinen Hehl. Aus einem anfänglichen 08/15-Actionhelden wurde zunächst die militante Laura Cruz und mit Blick auf die Vermarktung im englischsprachigen Raum die herbe Britin Lara Croft. Ein Ausrutscher mit der Maus führte dann angeblich zu einer virtuellen Brustvergrößerung um 150 Prozent statt der eigentlich geplanten 50 Prozent. So kam Lara zu ihrer übertriebenen Oberweite, der Rest ist Geschichte.

LARA KOMMT WIEDER INS KINO (ODER AUCH NICHT)



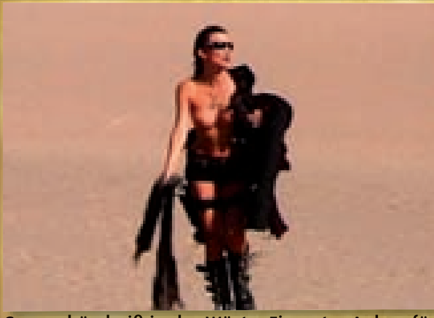
2000 kam Frau Jolie mit "Tomb Raider" zu großem Ruhm.

Die Gerüchteküche um einen möglichen dritten "Tomb Raider"-Kinofilm hört nicht auf zu brodeln. Obwohl die Zeichen für eine Fortsetzung nach dem finanziell nur halbwegs erfolgreichen zweiten Film nicht besonders gut stehen und Lara-Darstellerin Angelina Jolie angeblich ihren Unmut äußerte, sich ein drittes Mal in die braunen Shorts zu zwängen, orakelte Eidos' Spieldesign-Veteran Ian Livingstone im vergangenen Jahr mehrmals über einen dritten Teil. Neben Frau Jolie, die einen Vertrag über drei Filme mit Paramount unterzeichnet hat, steht angeblich auch Piratenbraut Keira Knightley als potenzielle reale Lara zur Debatte. Zurzeit ist aber nichts bestätigt.

LARA ZIEHT SICH AUS



Wer braucht den dritten Kinofilm eigentlich, wenn der Homevideo-Markt uns solche Perlen liefert?



Ganz schön heiß in der Wüste. Ein guter Anlass für einen Strip nebst Wasserflaschendusche.

Das folgende Schmankerl verdankt Ihr unserem Wühltisch-Grabräuber Matthias. Im Softporno "Womb Raider" aus dem Jahr 2003 betätigt sich Vollweib Cara Loft als Jäger der verlorenen Gebärmutter (engl.: Womb). Der Titel deutet es bereits subtil an: Hier geht es um Trash vom Feinsten! Eine öde Explosion, saumäßig choreografierte Actionszenen und ranzige Lesben-Erotik aus der Fummelbutze lassen das Herz jedes echten Nude-Raiders höher schlagen. Kommen wir kurz zur Story dieses Meisterwerks: Lara bekommt von einem billigen Rasputin den Auftrag, drei Artefakte zu suchen. Nach der einleitenden Sexszene mit einer Einbrecherin besorgt es Cara der Spionin Natasha und hüpft am Schluss mit den mystischen Schatzwächterinnen in die Kiste.

LARA WIRD NIEMALS FOTOREALISTISCH

Jedenfalls nicht, wenn sie auch weiterhin als Projektionsfläche für tausende Videospieler, Medienproduzenten und Werbestrategen funktionieren soll. Der unglaubliche Erfolg des virtuellen Superstars rührt nach Meinung vieler Branchenkenner (z.B. Autor Steven Poole) nämlich gerade aus der kaum detaillierten, glatten und digital-sterilen Hochglanz-Ästhetik der frühen Lara-Artworks. So gab es schon 1997 in Japan den Versuch, die virtuelle Popsängerin Kyoko Date zum Markenmedium zu stilisieren, doch Kyoko war zu detailliert, zu perfekt. Gerade Laras Unbestimmtheit funktioniert als Projektionsfläche und lässt Raum zur Identifizierung mit ihrem Konterfei. Das aktuelle Charakterdesign der Lara-Figur folgt dieser These: Zwar perlt hochaufgelöstes Wasser von Laras Haut und der Dschungelschlamm klebt an ihrer Kleidung, doch unter all den Next-Gen-Effekten wirkt ihr Modell noch immer künstlich und wird so wohl auch in Zukunft bleiben.



Laras Gesicht wird immer die Aura der Künstlichkeit umgeben.

LARA IST KEINE PSYCHOPATHIN MEHR

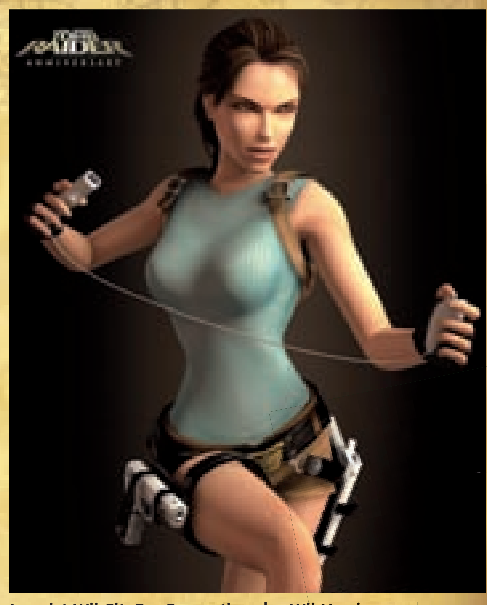
War sie aber wohl mal, wenn man ihrem Designer Toby Gard und dem Lara-Team von Crystal Dynamics Glauben schenken darf. Der eigens für die Neuausrichtung des Croft'schen Charakters zusammengestellte Designerrat bezeichnete die Lara aus den letzten Teilen der 'Core Design'-Ära als weniger abenteuer-, dafür aber um so mehr mordlustig. Gard und die Designer von "Legend" erarbeiteten also einen Codex, den Lara auch im achten Teil wieder befolgen dürfte. Danach tötet sie Tiere und Menschen nur aus Notwehr und hat deshalb später arge Gewissensbisse. Außerdem trägt sie lieber Trainingsanzüge als Jeans im normalen Leben und liebt die Natur. Alles in allem also eine Archäologin wie du und ich, nur eben viel hübscher...



Hände hoch! Die gleiche Pose nahm Lara im Ärzte-Videoclip ein.

LARA WIEGT ZWISCHEN 50-75 KILOGRAMM

Morgan Grey, Designer von "Tomb Raider: Legend" gab Laras Gewicht auf direkte Anfrage einmal ziemlich unbestimmt mit 'zwischen 50 und 75 Kilogramm' an. Grund für die damalige Frage war das knifflige Waagenrätsel in Nepal und ähnliche gewichtige Physikspielereien des siebten Teils. Die zugrundeliegende Physik-Engine legt nahe, dass die Designer irgendwann Laras Körpergewicht punktgenau festlegen mussten. Warum die Frage dennoch nur ausweichend beantwortet wurde, mag an Laras extremen Proportionen liegen, die mit wirklichen Gewichtsverhältnissen wohl nicht so recht zusammenpassen. Manche Fans kritisierten die etwas natürlichere Ausstattung der Lara aus Teil 7. Crystal Dynamics entgegnete, die neue Lara wäre lediglich athletischer. Laras Body Mass Index, seit jeher ein Objekt wüster Spekulationen, stellte selbst die kurvige Angelina Jolie vor Probleme. Trotz ihrer üppigen Oberweite musste sie sich im ersten Kinofilm ihren BH polstern.



Lara ist Wii-Fit. Zur Promotion der Wii-Version von "Anniversary" nahm sie Remote und Nunchuk zur Hand.

LARA HAT ZWEI LEBEN

Bei inzwischen acht Teilen der Hauptserie und unzähligen Auftritten in verschiedensten Medien verwundert es nicht, dass Laras Hintergrundgeschichte im Laufe der Zeit mehrmals verändert und neu geschrieben wurde. Zwei Geschichten haben sich bislang herauskristallisiert. Schenkt man den Teilen 1 bis 6 Glauben, wuchs Lara als verwöhnte Aristokratentochter des englischen Lords Henshingly Croft auf, bis ein Flugzeugunfall sie im Alter von 21 Jahren zu einer einzelgängerischen Amazone machte, die von den Eltern verstoßen wurde und alsbald in die Fußstapfen ihres ehemaligen Mentors Werner von Croy trat. Laras zweites Leben beginnt mit dem Neustart der Serie unter der Regie von Crystal Dynamics und lässt sie als neunjähriges Mädel im Himalaya abstürzen, wo sie sich unter wunderbaren Umständen binnen zehn Tagen von der Absturzstelle bis nach Kathmandu durchschlug. Danach suchte sie zusammen mit ihrem Erzeuger, dem Archäologen Richard Croft, die damals verschollene Mutter und übernahm nach dem mysteriösen Tod des Vaters den Titel der Gräfin von Abbington. Laras geistiger Vater, Designer Toby Gard, zeichnet übrigens für beide Lebensgeschichten verantwortlich.



LARA HAT NEUN LEBEN



Von links nach rechts: Lara Weller, Nell McAndrew, Karima Adebibe, Lucy Clarkson und Jill de Jong.

Zumindest wurde sie schon von genau so vielen gut gewachsenen jungen Frauen verkörpert, die alle einmal den inzwischen hochbegehrten Job des offiziellen Lara-Croft-Models innehatten. Angefangen mit der wenig bekannten Nathalie Cook, über die zeitweilige "Boston Legal"-Mimin Rhona Mitra und die Französin Vanessa Demoy schlüpften in den folgenden Jahren das spätere Playboy-Covergirl Nell McAndrew, die Holländerin Lara Weller und die Brasilianerin Ellen Rocche in den mintgrünen Body. Danach ging das Croft'sche Vermächtnis nach England zu Lucy Clarkson und wieder nach Holland zu Jill de Jong. Die letzten beiden Spiele promotete Karima Adebibe. Das neue Model enthüllen wir exklusiv im anyMAN!AC.



Street Fighter IV vs. Soulcalibur IV

Next-Gen » Capcom » 2008

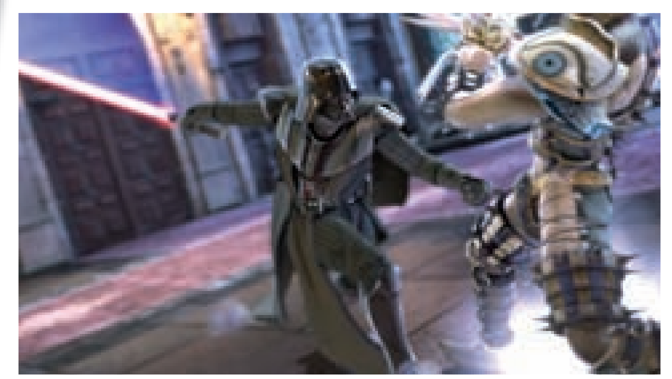
PS3 / 360 » Namco » 2008

GAMES • Capcom hat einen weiteren Charakter aus "Street Fighter IV" bekannt gegeben: Die Agentin mit der auffallenden Frisur hört auf den Namen Crimson Viper und tritt im eleganten Business-Anzug zum Schlagabtausch an. Weitere Details zu ihr liegen noch nicht vor, dafür aber die Bestätigung, dass "Street Fighter IV" noch dieses Jahr in japanischen Arcades aufschlagen und auf der AOU-Messe spielbar sein wird. Auf neuen Screenshots sind derweil die Tuscheeffekte aus dem Trailer aufgetaucht – die haben in früheren Versionen noch gefehlt.

ARC Ryus 'Shin Kuu Hadoken' macht optisch schon was her.

VS

Währenddessen bekommt die "Soulcalibur IV"-Riege extraterrestrischen Besuch. Auf der diesjährigen Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas enthüllte Namco-Bandai den Auftritt von Darth Vader und Yoda in dem Waffen-Klopper! Allerdings bleibt der entscheidende Kampf zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht außen vor: Darth Vader wird exklusiv auf der PS3 sein Unwesen treiben, während Yoda die Xbox 360 beehrt. Inwieweit die Sternenkrieger den anderen Haudegen dank der Macht überlegen sind, wird erst ein Probespiel klären.


PS3 Ganz in Schwarz und mit Laserschwert – ob Voldo das gefällt?

Resistance 2

PS3 » Sony » 4. Quartal


PS3 Die Aliens werden in Teil 2 nicht hübscher sein...

GAMES • Zu den Starttiteln der PS3 gehörte "Resistance: Fall of Man", ein knallharter Ego-Shooter angesiedelt in einer alternativen Realität mit Großbritannien als Schauplatz (siehe MAN!AC 04/07). Die Ballerei gegen Aliens kam bei Kunden und Kritikern gleichermaßen gut an, eine Fortsetzung war also wahrscheinlich. Und tatsächlich: Ende des Jahres soll Teil 2 in den Läden stehen und vor allem online Maßstäbe setzen. Hier die wichtigsten Fakten: Die Story-Kampagne darf kooperativ zu acht bestritten werden, im Mehrspieler-Modus sind Schlachten mit bis zu 60 Teilnehmern geplant – so was gab es auf Konsole noch nicht zu sehen. Natürlich stehen Euch verschiedene Alter-Ego-Klassen zur Verfügung, zum Beispiel Kämpfer und Mediziner.

Über die Story im Solo-Modus hüllen sich die Entwickler Insomniac (zuletzt "Ratchet & Clank: Tools of Destruction" für PS3) noch in Schweigen. Bekannt ist, dass Nathan Hale – der Held aus Teil 1 – wieder eine Rolle spielt. Freut Euch auf ein umfangreiches Preview in einer der nächsten Ausgaben!

NEWS-TICKER >> +++ Unendliche "Dragon Ball"-Geschichte: Son Goku, Vegeta & Co. hauen sich demnächst auf der nächsten Konsolengeneration die Cel-Shading-Rüben ein. +++ Kehrtwende? Factor-5-Präsident Julian Eggebrecht bestätigte, dass sich ein Wii-Titel (kein Virtual-Console-Spiel) in Entwicklung befindet. +++ 3D-Glotze: Auf der CES-Messe in Las Vegas präsentierte Samsung den weltweit ersten '3D-Ready'-Plasma-TV. Mit einer 3D-Brille konnten "Need for

Duke Nukem Forever

System nicht bekannt » 3D Realms » When it's done

GAMES • Kaum zu glauben: Es gibt ein neues Lebenszeichen vom Duke! Auf der Weihnachtsfeier des Entwicklers 3D Realms wurde ein Teaser gezeigt, der seit dem 19. Dezember auch online zu finden ist und laut Studiochef George Broussard den Auftakt zu weiteren PR-Maßnahmen darstellen soll. Der Einminüter zeigt den zigarrerauchenden Obermacho beim Hanteltraining. Nach mehr als zehn Jahren Entwicklungszeit glauben wir jedoch erst an ein Erscheinen des Spiels, wenn die Verkaufsversion in der Redaktion eintrifft – immerhin hat der letzte Trailer bereits sechs Jahre auf dem Buckel.



Wird der Duke im fertigen Spiel so aussehen? Fest steht immerhin, dass eine erweiterte Version der Unreal Engine 3 zum Einsatz kommt.

Resident Evil: Degeneration



Nach zwei (indizierten) Spielen macht Frau Redfield einen auf Schauspielerin.

ENTERTAINMENT • Milla Jovovich und Constantin Film dürfen eine Pause einlegen: Nach den drei durchwachsenen Realverfilmungen produzieren Capcom und Sony Pictures nun einen Animationsfilm zur Horror-Kultserie. Im Gegensatz zu dem ausschließlich in Japan erschienenen 3D-Kurzfilm "Biohazard 4D-Executer" soll der neuste Teil über Spielfilmlänge verfügen und 2008 auch in anderen Territorien zu sehen sein (ob im Kino oder direkt auf DVD bzw. Blu-ray konnte uns Capcom nicht sagen). Der Streifen spielt sieben Jahre nach den Geschehnissen der PSone-Teile 2 und 3 und verfügt über eine eigenständige Story. Dem Trailer nach zu schließen übernehmen die Hauptrollen Claire Redfield, Leon S. Kennedy – und natürlich haufenweise Zombies.

Stereo-Soundsysteme

Razer Mako » für alle Plattformen » Razer » 400 Euro
SoundStation3 » für alle Plattformen » Logic 3 » 100 Euro

ZUBEHÖR • Ohrenschmaus: Der PC-Zubehör-Experte Razer offeriert ein THX-zertifiziertes 2.1-System in schickem Halbkugeldesign (links). Die darin verbaute Ground-Plane-Technik ermöglicht eine Rundumabstrahlung von Musik. Dabei wird die Stellfläche (Schreibtisch, Rack etc.) als Reflektor genutzt. Der raumfüllende Sound klingt auch aus verschiedenen Positionen sehr gut, kann aber nicht über den hohen Preis hinwegtäuschen. Auf dem schicken LED-Touchpad lassen sich nur Lautstärke und Bass einstellen. Bei Logic 3s SoundStation3 (rechts) dagegen gibt's zusätzlich drei feste Equalizer-Setups sowie eine Fernbedienung. Allerdings klingen die Boxen im PS3-Design hell, fast blechern und etwas aufdringlicher als vergleichbare Systeme.

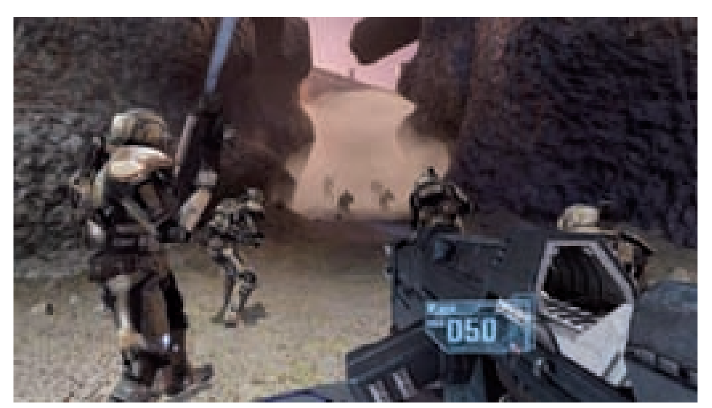
Fazit: Das teure Razer Mako bietet guten Klang, aber nur mäßige Ortbarkeit von Stimmen und Instrumenten.



Fazit: Die SoundStation3 im PS3-Look sieht schick aus, macht aber dank grundtonarmem Klang wenig her.



Tiberium



360 In "Tiberium" kommandiert Ihr nicht mehr nur Eure Truppen, sondern kämpft erstmals aus der Ego-Sicht mit.

PS3 / 360 » Electronic Arts » 2008

GAMES • "Tiberium" verfrachtet das Szenario der "Command & Conquer"-Serie in die Ego-Perspektive und übergibt Euch das Kommando über Luft- und Bodeneinheiten der GDI. Im Kampf gegen die Nod-Armee dürft Ihr die Aufstellung Eurer Truppen selbst bestimmen und führt Seite an Seite mit den Kameraden Schlachten um das begehrte Tiberium. Neben der Taktik soll diesmal auch die Action nicht zu kurz kommen. Deshalb verfügt Ihr zusätzlich zu einer vielseitigen Hightech-Wumme über Angriffe aus dem All.



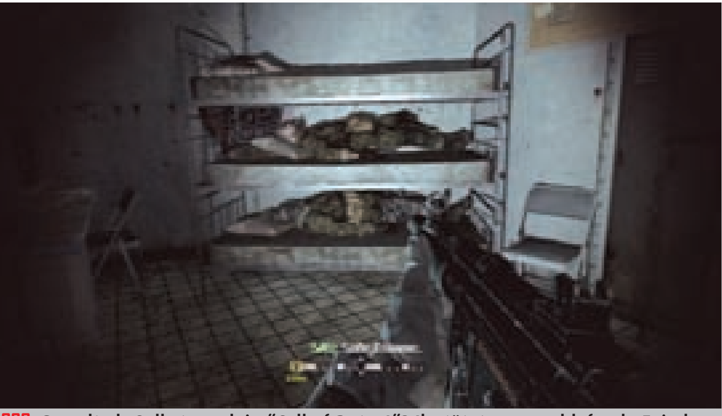
Speed ProStreet" und "Madden NFL 2008" angezockt werden. +++ Klassiker: SNK Playmore kündigt die "SNK Arcade Classics: Vol. 1" für PS2 und PSP an. Mit dabei: "Metal Slug", "per Sidekicks 3", "Samurai Shodown", "Art of Fighting", "Fatal Fury", "King of Fighters '94" und zehn weitere Games. +++ Alone in the Mai: Atari gab die erneute Verschiebung von "Alone in the Dark" bekannt. Der Grusel kommt jetzt im Mai. +++

Therapie gegen Killerspiele



POLITIK • Weitreichende Abgabe- und Werbeverbote stehen Videospielen bevor, wenn sie "besonders realistische, grausame und reißerische Gewaltdarstellungen und Tötungshandlungen beinhalten, die das mediale Geschehen selbstzweckhaft beherrschen".

So lautete im Dezember der Beschluss der Bundesregierung. Das USK-Logo soll größer werden und neue Kassensysteme werden im Einzelhandel mit akustischen Signalen auf jugendgefährdende Produkte im Einkaufswagen hinweisen. Welche Auswirkungen die angedrohten Beschränkungen in der Praxis jedoch haben werden, ist angesichts der schwammigen Definition kaum abzusehen. Gestützt wird dieser Vorstoß durch eine entsprechende Studie des Hans-Bredow-Instituts. Auch die Gesellschaft für wissenschaftliche Gesprächspsychotherapie (GwG) unterstützt die Verbotsbestrebungen von Videospielen, in denen Jugendliche für das Töten und Foltern von Menschen belohnt werden. Für die meist jugendlichen Nutzer hätten gewaltfördernde Spiele entwicklungspsychologisch katastrophale Folgen und sollen die Fähigkeit zu Mitgefühl zerstören. Diese Aussage fuße auf der Erfahrung vieler Fachkräfte der GwG aus psychotherapeutischen Beratungsstellen und schulpsychologischen Diensten. "Killerspiele sind wie Landminen für die Seele", sagt Elke Ostbomk-Fischer (Foto), Hochschuldozentin und GwG-Mitglied. Die Gesellschaft veröffentlichte auf www.gwg-ev.org diverse Fragebögen. Damit soll Eltern ermöglicht werden, moralisch fragwürdige Spiele ihrer Kinder zu enttarnen.



360 Gewalt als Selbstzweck in "Call of Duty 4"? Ihr tötet sogar schlafende Feinde.



Michael Herde

Dass maßloses Spielverhalten die emotionale und soziale Entwicklung Heranwachsender beeinträchtigen kann, ist plausibel. Schließlich steht Wertevermittlung bei kaum einem Titel im Vordergrund. Und würde sich die soziale Interaktion Jugendlicher auf Chat-Phrasen und Angriffskommandos beschränken, wäre das bedenklich. Nun soll auf Grundlage eines Entwurfs der Bundesfamilienministerin von der Leyen ein neues Gesetz beschlossen werden. Momentan besteht jedoch kein Grund, in Panik zu verfallen. Die Definition problematischer Spielinhalte ist uneindeutig, denn was hier formuliert wird, ist im Paragraf 131 des Strafgesetzbuches längst vorhanden. Problematisch finde ich die Fragebögen der GwG: Im Anschluss an die Schilderung grausamer Handlungsmöglichkeiten, die in deutschen Versionen in der Regel fehlen, schließt der Leitfaden mit der reißerischen Frage "Wenn Sie mehrere Fragen mit 'Ja' beantworten müssen, dann überlegen Sie genau, was Ihr Kind bei diesem Spiel lernen wird." Was wohl? Sie werden zu fiesen Mördern!

Ferrari Project

PS3 / 360 » 10tacle » 2008



360 Hoffentlich fährt es sich so gut, wie es bereits aussieht!

GAMES • Nochmals Maranello: Neben System 3s "Ferrari Challenge" befindet sich eine weitere Raserei rund um die roten Boliden in der Mache. An "Ferrari Project" (Arbeitstitel) werkeln ehemalige Mitarbeiter von SimBin (nun Blimey Games), die bereits mit den ultrarealistischen PC-Simulationen "GTR" und "GT Legends" für Aufsehen sorgten. So scheint eine akkurate Bildschirmumsetzung der Rennflundern aus verschiedenen Dekaden sicher. Ferraristi dürfen sich zudem auf historische Gefährte und F1-Boliden freuen.



360 Die Wagenmodelle zeugen von Liebe zum Detail.

TV Adaptor Cable

PSP » Mad Catz » 23 Euro

ZUBEHÖR • Neben Logic 3 bietet auch Mad Catz ein Anschlusskabel mit Composite- und Komponenten-Ausgängen an, um das Bild der PSP Slim & Lite auf dem TV auszugeben. Spiele laufen aber nur mittels Komponente und das nur mit einem verkleinerten Bildausschnitt, was aber an der PSP liegt. Film-UMDs dagegen genießt Ihr bildschirmfüllend. Vorbildlich: das drei Meter lange Kabel. Die mittelmäßige Medienverwaltung Xploder Lite liegt als Bonus bei.

Fazit: Das gut verarbeitete Verbindungskabel bringt PSP-Spiele auf Euren YUV-fähigen Fernseher.

MAN!AC BEWERTUNG



Just Cause 2

PS3 / 360 » Eidos » 2008

GAMES • Rico Rodriguez kehrt zurück: Die schwedischen Avalanche Studios lassen den Latino-Agenten ein zweites Mal auf ein Inselparadies los, das im südostasiatischen Raum liegen wird. Darf man den ersten Screenshots Glauben schenken, wirkt sich dieser geografische Ortswechsel optisch auf die Kulisse nur wenig aus. Das Grundprinzip von actionlastigen und bleihaltigen Aufträgen in einer offenen Welt bleibt erhalten, allerdings sollen Fahrzeugstunts und Erkundung mehr Platz einnehmen. Avalanche verspricht mehr Freiheiten, verzichtet aber gleichzeitig auf Nebenmissionen – für uns klingt das ziemlich widersprüchlich. Deshalb sind wir gespannt, wie sich die Ankündigungen in spielbarer Form auswirken werden.



360 Welt in Flammen? "Just Cause 2" ähnelt auf den ersten Blick dem EA-Rivalen "Mercenaries 2" – mal sehen, wer am Schluss die dickeren Wummen hat...

Zitat des Monats



"Wir haben keine Pläne, für eine andere Konsole als Xbox 360 zu entwickeln, aber wir könnten es."

– Brian Jarrard, Bungie Community and Franchise Lead

Videospielmarkt 2007 gewachsen

BUSINESS • "Konsolenspiele sind als Freizeitmedium fest etabliert", so das Resümee von Ulrike Altig, Geschäftsführerin von media control. Wie sie zu dieser Aussage kommt? Im Vergleich zum Vorjahr stiegen 2007 die Software-Umsätze in Deutschland um 29,1 Prozent auf 554 Millionen Euro – ein neuer Rekord.

Am meisten profitierte Nintendos DS: Mit 5,1 Millionen Spielen wurden mehr als doppelt so viele Einheiten wie im Jahr zuvor verkauft. Damit landete der DS in puncto Software-Gesamtverkäufe auf Platz 2 hinter Sonys PlayStation 2 – in Zahlen: 32% (DS) zu 35% (PS2) Marktanteil. Im Vergleich zum Vorjahr büßte die PS2 allerdings 12 Prozent ein.

Bei den neuen Konsolen hat Nintendos Wii mit 7,5 Prozent Marktanteil die Nase vor Microsofts Xbox 360 (6%) und Sonys PS3 (4,9%).

Die meistverkauften Spiele waren "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" und "Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging" (beide DS), auf Platz 5 landete "FIFA 08" gefolgt von "Wii Play".



Der DS ist der Gewinner 2007, für Sonys betagte PS2 wurden aber immer noch mehr Spiele verkauft.

Wenig überraschend wurde im 4. Quartal 2007 am meisten umgesetzt: 239 Millionen gaben die deutschen Gamer in den letzten drei Monaten des Jahres für ihr Hobby aus. Das sind etwa 43 Prozent des Gesamtumsatzes.

Noch ein Blick in den PC-Sektor: Mit Spielen wurden 267 Millionen Euro umgesetzt, im Vergleich zum Jahr 2006 ein Rückgang um 3,6 Prozent.

The Outsider

PS3 / 360 » Frontier » 2009



360 Der farbreduzierte Look der Parkanlagen von "The Outsider" erinnert optisch stark an die nächste "Splinter Cell"-Episode "Conviction".

GAMES • "Elite"-Vater David Braben hat Großes vor: In "The Outsider" spielt Ihr einen CIA-Agenten, der sich für den Mord am US-Präsidenten verantworten muss. Um Eure Unschuld zu beweisen, streift Ihr durchs frei begehbare Washington DC, unterhaltet Euch mit Charakteren und versucht sie auf Eure Seite zu ziehen. Die Unterstützung eines Cops könnt Ihr gut gebrauchen, wenn Ihr in eine Schießerei mit Gangstern verwickelt seid – oder umgekehrt. Ob Brabens Konzept einer sich frei entfaltenden, nichtlinearen Story gepaart mit krachigen Actioneinlagen aufgeht, erfahren wir leider erst 2009.

2 Days to Vegas

PS3 / 360 » Steel Monkeys » Ende 2008

GAMES • "GTA" bekommt Konkurrenz: Die Entwickler von Steel Monkeys ("Rocky") werkeln bereits seit 2003 an einem Spiel, bei dem neben Schießereien vor allem Autoverfolgungsjagden im Vordergrund stehen. Ungewöhnlich ist, dass sich die Geschichte des GTA-Verschnitts über 48 Stunden erstreckt. In diesen zwei Tagen besucht Ihr zahlreiche amerikanische Großstädte und erlebt interessante Story-Wendungen. Interessant auch der bisherige Werdegang des Spiels: Nachdem das Glasgower Studio geschlossen wurde, verlagerte man die Arbeiten nach Russland. Die Screenshots sehen aber trotz dieser Problematik vielversprechend aus.



PS3 Welcher Wagen darf's sein? Wie in "GTA" kapert Ihr ein beliebiges Auto.

Leisure Suite Larry: Box Office Bust

PS3 / 360 » Vivendi » 2008

GAMES • Der Spielewelt liebster Möchtegern-Playboy kehrt zurück: Obwohl der letzte Versuch mit "Summa Cum Laude" den Charme der Adventure-Originale lange nicht erreichen konnte, gibt Vivendi der liebestollen Kultfigur eine neue Chance. Diesmal treibt sich Larry Lovage als Mädchen für alles im Filmstudio seines Onkels (und Original-)Larry herum und kommt einer Verschwörung auf die Spur. Was genau dahinter steckt, lässt sich angesichts modischer Schlagworte wie 'Open World' und altbekannter Ingredienzen wie Minispiele und Hüpfeinlagen noch schwer sagen – eine spielerische Revolution erwarten wir nicht. Hoffentlich kommt zumindest der bewährt anzügliche Nackedei-Humor gut rüber, zumal diesmal Briten am Werk sind: Etwas überraschend entsteht das Abenteuer beim vor allem mit "Worms" bekannt gewordenen Team 17. Außerdem hoffen wir auf die Erfüllung eines frommen Wunsches: Möge uns die englische Synchronisation erhalten bleiben, die mit namhaften Akteuren wie Shannon Elizabeth, Carmen Electra oder Peter "Mission: Impossible" Graves aufwartet und vor allem keinen lust- und witzlosen Pocher beinhaltet...

PS3 is the Winner

HARDWARE • Nach der dreisten Wii-Kopie 'Vii' (MAN!AC berichtete), kommt mit dem 'Winner' die nächste Hardwareüberraschung aus China. Das schwarze Kästchen kann Fotos wiedergeben, dient als Karaoke-Player und soll laut Hersteller neben 3D-Grafik auch Online-Features und bewegungssensitive Controller besitzen. Und das alles gibt's nicht für 500, nicht für 400, auch nicht für 300 oder 200, sondern für schlappe 100 Euro. Wir bleiben am Ball und berichten, sobald die Kisten erhältlich ist.



Zu Recht stolz: Das billig-hässliche Plagiat... äh... der Winner ist voll super.



360 Wenn das fertige Spiel so aussieht und nicht mit Innovationen geizt, wird's ein Hit.

Far Cry 2

PS3 / 360 » Ubisoft » 2008

GAMES • Nach dem missglückten Tropeneinsatz "Far Cry Vengeance" geht's mit "Far Cry 2" nach Afrika. Dort erkundet Ihr örtliche Dschungel- und Wüstenlandschaften auf einer Fläche von 50 Quadratkilometern – das sind mehr als 7.000 Fußballfelder! Im fertigen Spiel soll es rund 30 Waffen und 14 Vehikeltypen geben. Die neue Dunia-Engine verspricht schicke Wind- und Wettereffekte sowie dynamische Tag-Nacht-Wechsel. Die Story: Auf dem schwarzen Kontinent nutzt Ihr den Konflikt zweier Fraktionen. Im Verlauf der Jagd nach dem unruhestiftenden Oberschurken 'Schakal' spielt Ihr Feinde gegeneinander aus, was die offizielle Homepage so beschreibt: "Die zahlenmäßige Überlegenheit und Feuerkraft des Gegners kannst Du nur durch List, Überrumpelung, Täuschung und natürlich brutale Gewalt wettmachen."



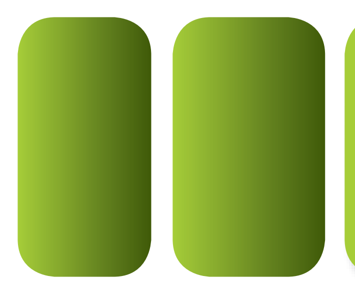
Project Origin

PS3 / 360 » Warner Bros. Interactive Entertainment » 4. Quartal

GAMES • Laut ersten Infos des inoffiziellen "F.E.A.R."-Nachfolgers begebt Ihr Euch in "Project Origin" als neuer Hauptcharakter in den Kampf gegen äußerst clever und dynamisch agierende KI-Gegner. Ebenfalls neu: Es gibt keine Medikits mehr, die Lebensenergie regeneriert sich nun von selbst. Waren beim Vorgänger oftmals Wege durch Hindernisse versperrt, dürft Ihr diese nun beiseite räumen und sogar als Deckung verwenden. Geblieben sind hingegen die gruselige Atmosphäre und spektakuläre Zeitlupenballereien.



360 Sieht aus wie ein aufgebohrtes "F.E.A.R.": In den monochrom-düsteren Umgebungen kommen Gruselatmosphäre und Action bestimmt nicht zu kurz.



PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	ATV Offroad Fury 4	Sony	Rennspiel	Februar
	Dancing Stage SuperNOVA 2	Konami	Geschicklichkeit	April
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	Februar
	Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	Februar
	Godzilla: Unleashed	Atari	Action	1. Quartal
	Naruto: Uzumaki Chronicles 2	Atari	Action	März
	NBA 08	Sony	Sportspiel	13. Februar
	Odin Sphere	Ubisoft	Rollenspiel	1. Quartal
	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
	Star Trek: Conquest	Bethesda	Action	15. Februar
PLAYSTATION 3	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	27. März
	BlackSite	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal
	Club, The	Sega	Action	8. Februar
	Condemned 2: Bloodshot	Sega	Ego-Shooter	Februar
	Conflict: Denied Ops	Eidos	Ego-Shooter	1. Quartal
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	1. Quartal
	Devil May Cry 4	Capcom	Action	9. Februar
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	April
	FIFA Street 3	Electronic Arts	Sportspiel	21. Februar
	Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	2. Quartal
	Gran Turismo 5 Prologue	Sony	Rennspiel	März
	Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
	Lost	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal
	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Action	29. Februar
	NBA 08	Sony	Sportspiel	13. Februar
	NFL Tour	Electronic Arts	Sportspiel	7. Februar
	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Ego-Shooter	Februar
	Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	7. Februar
	Unreal Tournament III	Midway	Ego-Shooter	22. Februar
XBOX 360	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	27. März
	Beautiful Katamari	Atari	Geschicklichkeit	29. Februar
	Club, The	Sega	Action	8. Februar
	Condemned 2: Bloodshot	Sega	Ego-Shooter	Februar
	Conflict: Denied Ops	Eidos	Ego-Shooter	1. Quartal
	Dark Messiah of Might & Magic: Elements	Ubisoft	Rollenspiel	14. Februar
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	1. Quartal
	Devil May Cry 4	Capcom	Action	9. Februar
	FIFA Street 3	Electronic Arts	Sportspiel	21. Februar
	Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	Februar
	Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	Februar
	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	Action	1. Februar
	Lost	Ubisoft	Action-Adventure	1. Quartal
	Lost Odyssey	Microsoft	Rollenspiel	29. Februar
	NBA Ballers: Chosen One	Midway	Sportspiel	1. April
	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Ego-Shooter	Februar
	Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	7. Februar
WII	Battalion Wars 2	Nintendo	Action	15. Februar
	Bleach: Shattered Blade	Sega	Action	Februar
	Bomberman Land	Eidos	Geschicklichkeit	7. März
	Brothers in Arms Road to Hill 30	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
	Cruis'n	Midway	Rennspiel	15. Februar
	Dancing Stage Hottest Party	Konami	Tanzspiel	März
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	März
	Dragon Blade	D3P	Action	1. Februar
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	April
	Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	Februar
	Godzilla: Unleashed	Atari	Action	1. Quartal
	History Channel, The: Battle for the Pacific	Activision	Ego-Shooter	6. März
	Ninja Reflex	Electronic Arts	Action	13. März
	Nitro Bike	Ubisoft	Rennspiel	7. Februar
	No More Heroes	Eidos	Action	29. Februar
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	März
	Sega Bass Fishing	Sega	Simulation	1. Quartal
	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
	Soulcalibur Legends	Ubisoft	Action	27. März
	Star Trek: Conquest	Bethesda	Action	15. Februar
	Totally Spies!	Ubisoft	Action	14. Februar
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	1. Quartal
	Worms: Odyssee im Wurmraum	THQ	Strategie	28. März
PSP	Bomberman Land	Eidos	Geschicklichkeit	7. März
	Boulder Dash Rocks	Electronic Arts	Geschicklichkeit	27. März
	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	Action-Adventure	14. Februar
	Coded Arms Contagion	Konami	Ego-Shooter	14. Februar
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	Februar
	Dungeon Explorer	Eidos	Rollenspiel	28. März
	FlatOut: Head On	Sony	Rennspiel	7. März
	God of War: Chains of Olympus	Sony	Action	März
	Metal Gear Solid Portable Ops Plus	Konami	Action-Adventure	März
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	21. Februar
	Patapon	Sony	Geschicklichkeit	Februar
	Pimp My Ride	Activision	Simulation	6. März
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	Februar
	The Fast and the Furious	Deep Silver	Rennspiel	29. Februar
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	1. Quartal
DS	Assassin's Creed: Altair's Chronicles	Ubisoft	Action-Adventure	Februar
	Bleach: Blade of Fate	Sega	Action	Februar
	Bomberman Land Touch 2	Eidos	Geschicklichkeit	7. März
	Dragon Quest Monsters: Joker	Square-Enix	Rollenspiel	14. März
	Dungeon Explorer	Eidos	Rollenspiel	28. März
	FIFA Street 3	Electronic Arts	Sportspiel	21. Februar
	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Square-Enix	Rollenspiel	21. März
	Final Fantasy XII: Revenant Wings	Square-Enix	Rollenspiel	15. Februar
	Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	Februar
	Godzilla: Unleashed	Atari	Action	1. Quartal
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Sega	Sportspiel	8. Februar
	Mega Man ZX Advent	Capcom	Action	29. Februar
	Naruto: Ninja Destiny	Nintendo	Action	15. Februar
	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	1. Quartal

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- » über 100 Seiten
- » mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
- » zusätzliche Infos auf DVD

Daran muss gearbeitet werden:
- » noch mehr Spiele im Preview- und Testteil
- » spielbare Demos
- » alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.





Lost Odyssey

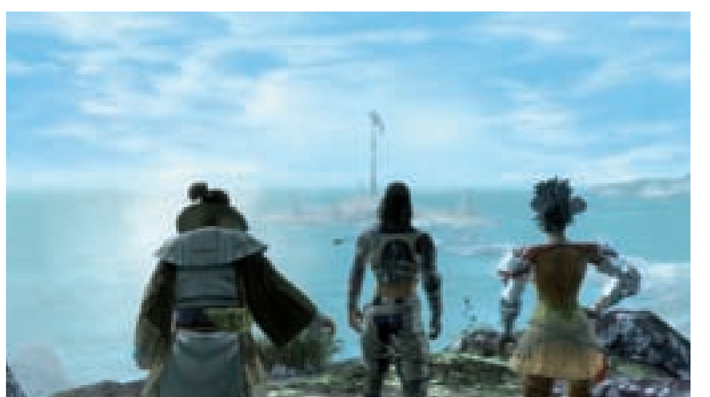
Mistwalkers zweites Epos verurteilt Euch zu tausend Jahren Rollenspiel. Fluch oder Segen? Lest alle Details.

360 Hoffentlich riecht's nicht! Der mürrische Monsterhund reißt das Maul auf. Kaim, Jansen und Seth putzen ihm mehr als die Zähne.

Hironobu Sakaguchi hat sich ganz schön was vorgenommen. Der Produzent von mehr als einem Dutzend bedeutender Squaresoft-Spiele, darunter "Final Fantasy VII", "Vagrant Story" und "Chrono Trigger", will mit seiner Firma Mistwalker den japanischen Markt für die Xbox 360 aufbrechen. Die angewandte Strategie ist äußerst einleuchtend: Die beiden erfolgreichsten japanischen Rollenspielserien, heute vereinigt unter dem gemeinsamen Dach von Square Enix, bekommen je ein Äquivalent auf der Microsoft-Konsole. Während aber das eindeutig von "Dragon Quest" inspirierte "Blue Dragon" im letzten Jahr nur ein blaues Metanflämmchen im enttäuschenden oberen Mittelmaß abfackelte, hat das an "Final Fantasy" angelehnte "Lost Odyssey" tatsächlich das Potenzial zum leuchtenden Nippon-RPG-Feuerwerk. Man könnte Sakaguchi zwar Ideenraub vorwerfen, aber erstens beklaut er sich als "Final Fantasy"-Erfinder selbst und zweitens rückt seine ehemalige Serie seit Teil 11 immer weiter vom Stil rundenbasierter Rollenspiele japanischer Prägung ab und öffnet eine Lücke für einen streng-konservativen Nachfolger der alten Schule: "Lost Odyssey".

Wer mit Zufallsbegegnungen, menübasierten Rundenkämpfen und schwülstigem Emotions-Overkill nichts anfangen kann, sollte weiterblättern, denn "Lost Odyssey" setzt auf genau jene, seit der 8-Bit-Ära im Grunde unveränderten Fixpunkte des Spieldesigns. Innerhalb dieser traditionellen Grenzen bewegt sich Sakaguchis Epos am Puls der Zeit, denn Präsentation, Story und einzelne Spielelemente zeigen die jahrelange Genre-Erfahrung des Veteranen und seines Teams. So entpuppt sich die Story von "Lost Odyssey" als melancholische Reflexion über die temporäre Begrenztheit unseres menschlichen Daseins. Fernab des kitschig-kindischen Klamauks eines "Blue Dragon" trefft Ihr in "Lost Odyssey" den düsteren, androgynen Kaim, der in uralter Zeit dazu verdammt wurde, 1.000 Jahre lang zu leben. 'Wieso verurteilt? Klingt doch super, endlich Zeit zum Zocken!', werdet Ihr jetzt vielleicht sagen, aber Kaim ist tatsächlich nicht zu beneiden. Ohne Erinnerung an die Vergangenheit stolpert er durch ein auf magischer Technologie basierendes Industriezeitalter. Unfähig dazu, normale zwischenmenschliche Beziehungen einzugehen, wird er zum Instrument politischer Ränkeschmiede, soll für eine frischgebackene Republik die Drecksarbeit erledigen und gerät dabei in Kontakt mit den alten, königstreuen Kräften des Landes. Als die einleitende Massenschlacht, die gleichzeitig als Tutorial für das Kampfsystem fungiert, durch einen alles vernichtenden Meteoriteneinschlag beendet wird,

360 Durchgestylter Fantasy-Fighter: Kaims Bewegungen und das grelle Design der Monster lassen das Herz jedes Nippon-Fantasten höher schlagen.



360 Bis zum Horizont: Fantastische Aussichten und Bauten wie der riesige Zauberstab verbreiten Fantasy-Flair vom Feinsten.

360 Definition von 'groß' und 'gefährlich': Die unsterbliche Seth nimmt sich im Alleingang eine stattliche höllische Ausgeburt vor.

steht der Unsterbliche allein in den rauchenden Trümmern des Schlachtfeldes und trifft wenig später eine weitere vergessliche Unsterbliche. Die lustig frisierte Kriegerin Seth teilt Kaims Schicksal und schließt sich alsbald seiner Party an. Im Laufe der Handlung gehen die beiden dann zusammen mit diversen menschlichen Mitstreitern auf die Suche nach dem Rest der insgesamt fünf in der Welt existierenden Unsterblichen.

Kaims Suche läuft in formal aus den ersten zehn "Final Fantasy"-Spielen bekannten Bahnen ab. Im lockeren Dauerlauf durchquert er herrschaftliche Städte, wildromantische Landschaften und uralte Tempel, detailliert dargestellt durch die Unreal Engine 3. Nur besondere Gegner und Endbosse laufen sichtbar in Kaims Welt herum, Standardgefechte werden zufällig gestartet. Mit leider teils noch unverschämt langen Ladepausen springt das Spiel dann um in eine prächtige Kampfoptik. Die aus einem übersichtlichen Menü gewählten Angriffsmanöver werden mit kühnen Perspektiven dynamisch dargestellt. Kaim verfügt bereits von Beginn an über einen Grundstock an physischen Attacken und magischen Aktionen. Alles, was über den Standardangriff, Abwehr und einen leichten Heilzauber hinausgeht, muss er im Spielverlauf lernen. Rüstet Ihr ein Partymitglied mit flippigen Accessoires wie Ohrringen, Halsschmuck oder ähnlichem Kram aus, füllt sich mit jedem Kampf ein zusätzlicher Lernbalken für einen bestimmten neuen Skill. Eine Handvoll frei belegbarer Slots im Charaktermenü warten auf frische Magie, Counterattacken und Spezialangriffe. Ist der Lernbalken voll, könnt Ihr den Skill ab sofort auch ohne das dazugehörige Accessoire nutzen und dürft etwas anderes anlegen. Klingt wie "Final Fantasy VI", nicht wahr? Aber dass Sakaguchi sich selbst beklaut, hatten wir ja schon. Eine Erweiterung zum bekannten System gibt es allerdings: Ihr könnt ähnliche Lernbeziehungen auch mit menschlichen Mitgliedern Eurer Party eingehen. Neben den Skills dürft Ihr Eure Charakter-Attribute wie Stärke, Geschwindigkeit usw. erhöhen, indem Ihr einen der zahlreichen, in der Spielwelt verteil-

»Die Gesichter und Kostüme der Charaktere sind ausdrucksstark bis spektakulär.«





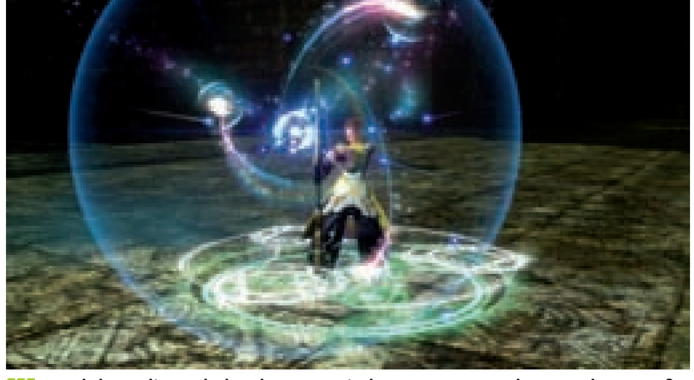
360 Oben: losrennen, anvisieren, zuschlagen. Befindet sich der Aim-Ring an der richtigen Position (links), landet Ihr per Schultertaste einen verheerenden Treffer.



360 Von links nach rechts: Cooke, Seth, Sarah und Kaim. Aus Unsterblichen und menschlichen Charakteren bildet Ihr eine schlagkräftige Truppe.



360 Muss dabei sein: An Bord Eures Schiffes reist Ihr schnell und bequem durch die Ozeane der "Lost Odyssey"-Welt.



360 Sarah lässt die Bude leuchten: Magische Manöver werden standesgemäß mit grellem Brimborium und astralem Glitter ausgeschmückt.

ten Ringe überstreift. Neben Werteboni und Elementarschaden gewinnt Ihr mit den Ringen vor allem eine Fähigkeit, die Ihr später in den Rundenkämpfen nicht mehr missen wollt: Attackiert Ihr einen Kontrahenten, wird der so genannte 'Aim-Ring' auf dem Bildschirm angezeigt und Ihr haltet den rechten Trigger. Während Kaim vorstürmt, schrumpft der Ring, bis er sich genau mit einem zweiten, kleineren Ring deckt. Lasst Ihr den Trigger nun los, schlägt Kaim besonders kräftig zu. Wie beim 'Ring of Judgement'-Feature in der "Shadow Hearts"-Serie bekommt Ihr so gerade genug direkte Kontrolle, um die statischen Rundenkämpfe als adrenalinschwangere Action zu erleben.

Dazu trägt außerdem der treibende Soundtrack von Nobuo Uematsu bei, der nach "Blue Dragon" nun auch "Lost Odyssey" akustisch einkleidet. Überhaupt wirkt die pompöse Präsentation durchweg gelungen und befindet sich auf hohem künstlerischem Niveau. Die Gesichter und Kostüme der Charaktere sind ausdrucksstark bis spektakulär und das Monsterdesign stilsicher. Lediglich die erwähnten langen Ladepausen und vereinzelte Slowdowns trüben den technischen Gesamteindruck. *mw*

TAUSEND JAHRE VOLL VON TRÄUMEN

Kaims unvorstellbar langes Leben benötigt immens viel Geschichtenmaterial, um realistisch rüberzukommen. Sakaguchi arbeitete dazu mit Kiyoshi Shigematsu, einem im Westen kaum bekannten japanischen Autor, zusammen. Die kurzen Erinnerungssplitter und Episoden, die nach und nach Kaims Vorgeschichte formen, werden durch Schlüsselerlebnisse ausgelöst und lassen sich nach ihrer ersten Aktivierung beliebig oft im Menü anwählen. Obwohl die Präsentation der Szenen in unserer Preview-Fassung noch per Platzhalter dargestellt wurde, ist bereits klar, dass die Storyfetzen wohl hauptsächlich textlich repräsentiert werden. Betritt Kaim z.B. eine Bar, erinnert er sich an eine Episode aus der Vergangenheit, in der er in eine Kneipenschlägerei verwickelt wurde. Auf drei bis vier Bildschirmseiten, die mit der jeweils passenden Geräuschkulisse hinterlegt werden, könnt Ihr Kaims Erinnerung mitlesen. Neben den grafisch opulenten Storysequenzen der Gegenwart bekommt Ihr also noch eine zweite, textliche Ebene der Handlung präsentiert, auf der sich nach und nach ein komplettes Bild Eures anfangs profillosen Hauptcharakters zusammensetzt. Ob diese kühne Idee tatsächlich funktioniert oder nur zum gelangweilten Überspringen der Texttafeln anregt, steht und fällt mit der Übersetzung des Originaltextes.

Schatten der Vergangenheit: Stolpert Kaim über eine Schlüsselszene, kommen die Erinnerungen als verzerrte Vision zu ihm.

INFOS

System 360
Entwickler Mistwalker / feelplus, Japan
Hersteller Microsoft Game Studios
Genre Rollenspiel
Termin Februar

LOST ODYSSEY

Das gefällt uns:
- » erwachsenes Szenario mit aparten Charakteren
- » actionreiche Rundenkämpfe durch 'Aim-Ring'-System
- » detaillierte, toll durchgestylte 3D-Panoramen

Daran muss gearbeitet werden:
- » Slowdowns und Ladezeiten
- » Text-Präsentation

"Lost Odyssey" wird ein anspruchsvolles Rollenspiel der alten Schule, das eine ambitionierte Geschichte erzählen könnte, wenn die Technik mitspielt.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken itiv denken.
Positiv denken itiv denken.
Positiv den itiv denken.
Positiv den itiv denken.
Positiv denk tiv denken.
Positiv den iv denken.

CONDEMNED 2™

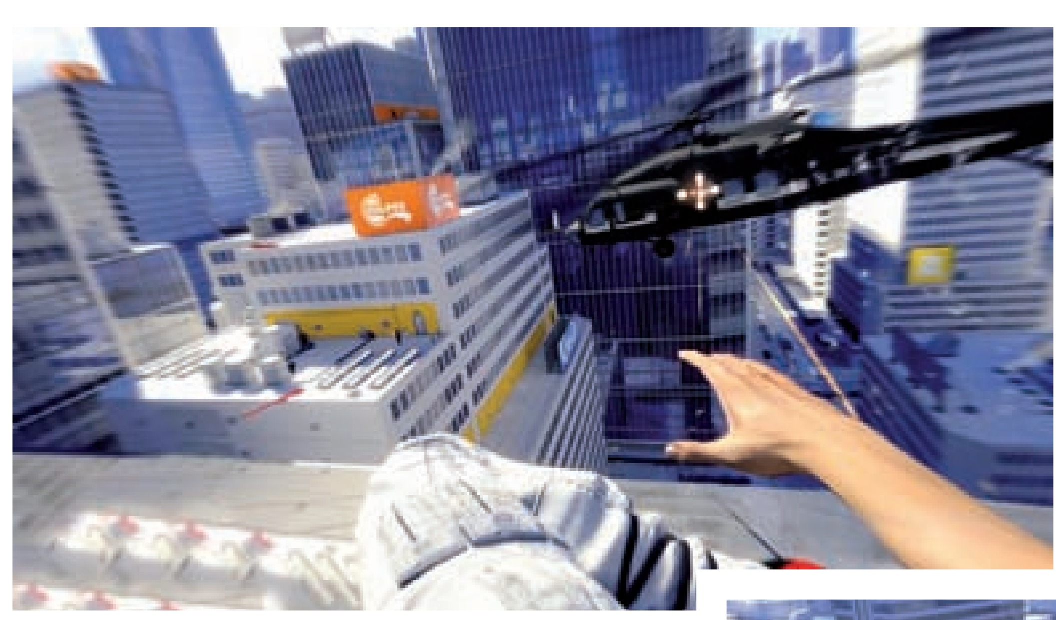
Einfach nicht dran denken.





CONDEMNED 2 software © 2007 Monolith Productions, Inc. Audio visual © 2007 Hall Digital Films. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. CONDEMNED 2 and all related titles, logos, characters and elements are trademarks of Warner Bros. Entertainment, Inc. WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment, Inc. Distributed by SEGA Europe Ltd.

Mirror's Edge



PS3 Das hat Hand und Fuß: Die verstärkte Einbindung der Gliedmaßen soll den Spieler stärker ins Geschehen versetzen, als das z.B. bei "Half-Life" der Fall ist.

360 Screenshot-Armut: An Infos zum Spiel herrscht kein Mangel; mehr Bilder als die hier gezeigten gibt's aber noch nicht.

Ein Ego-Shooter so dynamisch wie "Prince of Persia"? Geht nicht! Geht doch, wenn man den Entwicklern DICE Glauben schenken darf...

Hüpfeinlagen bei Ego-Shootern sind so eine Sache: Seit "Turok" viele N64-Zocker mit haarigen Sprüngen vergraulte, sind viele Hersteller vorsichtig geworden. Klassische Geschicklichkeitseinlagen muss man im Ego-Genre heute mit der Lupe suchen. In "Half Life 2" sind sie auf ein Minimum reduziert worden, andere Spiele wie "GoldenEye" oder "TimeSplitters" verzichteten auf eine Sprungfunktion sogar gleich komplett.

Von Militär, Krieg und offenen Schauplätzen haben die Entwickler erst mal die Nase voll, stattdessen eifert man der urbanen Trendsportart Parkour nach. Soll heißen: Die Umgebung ist städtischer Natur und im Fokus des Spielablaufs liegen wilde Akrobatikeinlagen. Dabei will man dem Spieler die physische Interaktion mit der virtuellen Umgebung in ungeahnter Intensivität vermitteln: Fangt Ihr beispielsweise an zu rennen, hämmern Eure Füße auf

»Von Militär, Krieg und offenen Schauplätzen haben die Entwickler erst mal die Nase voll.«

Die "Battlefield"-Entwickler DICE schicken sich nun an, dem Genre buchstäblich wieder auf die Sprünge zu helfen. Zwar trägt die "Mirror's Edge"-Protagonistin Faith eine Knarre mit sich herum, das heißt aber noch lange nicht, dass der Spielablauf auf den Schießprügel zugeschnitten ist. Laut den schwedischen Entwicklern versteht sich "Mirror's Edge" mehr als "Prince of Persia" in Ego-Ansicht denn als herkömmliche Ballerei.

den Boden und Eure Arme schwingen im Laufrhythmus vor und zurück. Ein klarer Fortschritt, wenn man bedenkt, dass die Protagonisten vieler Konkurrenz-Titel nicht mal über Extremitäten verfügen.

Doch es wird noch wilder: Wenn Ihr Euch etwa beim Sprint duckt, schlittert Heldin Faith mit den Beinen voraus über den Boden – und rutscht wie in einem Hollywood-Streifen unter einem sich schließenden Garagentor hindurch. Verbindet solche spektakulären Aktionen mit Sprüngen oder Wall-Runs und erhöht so Eure Reaktionszeit. Die benötigt Ihr, um Gegnern in Zeitlupe eine Ladung Blei zu verpassen oder ihnen die Schießeisen aus der Hand zu klauen ("TimeShift" lässt grüßen).

Komplexe Manöver erfordern natürlich ausgefeilte Steuerungsmethoden: Die Software-Tüftler wollen einen reibungslosen Spielablauf sicherstellen, indem sie laut eigenen Aussagen weitestgehend auf den Einsatz der Standard-Knöpfe verzichten und die Funktionen zu einem Großteil auf die beiden Analogsticks und Schulter-Buttons verlagern. Warum? Weil der Spieler laut den Entwicklern die Kontrolle über den Charakter verliert, sobald er die Daumen von den Steuerknüppeln nimmt.

Bleibt natürlich abzuwarten, ob es den Schweden tatsächlich gelingt, die ambitionierten Pläne in die Tat umzusetzen. Wir hoffen das Beste! Vielleicht sind die Zeiten dann endgültig vorbei, in denen wir – wie bei "Frontlines" – mit einem Panzer an einem Maschendrahtzaun hängen bleiben... *ak*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	DICE, Schweden
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action-Adventure
Termin	2008

MIRROR'S EDGE

Entwickler DICE bricht die verkrusteten Ego-Shooter-Strukturen auf und liefert ein wegweisendes Spiel ab – so zumindest unsere Wunschvorstellung.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel Nur ein Spiel.
Nur ein Spi ein Spiel.
Nur ein Sp ein Spiel.
Nur ein Sp ein Spiel.
Nur ein Sp ein Spiel.
Nur ein Sp ein Spiel.
Nur ein Spi ein Spiel.
Nur ein Spi ein Spiel.
Nur ein Spie r ein Spiel.
Nur ein Spie ur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.

CONDEMNED 2™

Einfach nicht dran denken.

MONOLITH™



CONDEMNED 2 software © 2007 Monolith Productions, Inc. Audio visual © 2007 Hall Digital Films. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. CONDEMNED 2 and all related titles, logos, characters and elements are trademarks of Warner Bros. Entertainment, Inc. WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment, Inc. Distributed by SEGA Europe Ltd.

Yakuza 3

Story-Twist im feudalen Japan: Was ist zu tun, wenn Ihr Euch als Assassin selber umbringen sollt?

Musashi Miyamoto will mit seinem alten Leben abschließen und wagt im Kyoto des 17. Jahrhunderts einen Neuanfang: Er nimmt den Namen Kiryu an und erledigt jegliche Arbeit – solange die Bezahlung stimmt. So kommt es, dass er fortan in finsteren Kreisen verkehrt, Schutzgelder eintreibt, Entspannung bei Freudenmädchen sucht und sich mit üblen Gesellen prügelt. Dieses Lotterleben findet aber ein jähes Ende. Eines Tages taucht ein kleines Mädchen mit einer Bitte auf: "Töte Miyamoto Musashi!" Und genau an der Stelle hört die Demo von "Yakuza 3" leider schon wieder auf. Das bis dahin Gezeigte reicht aber aus, um Euch einen kleinen Einblick in das feudale Japan von "Ryu Ga Gotoku Kenzan", wie das Spiel in Japan heißt, zu vermitteln.

Wie die Vorgänger ist "Yakuza 3" ein Action-Adventure im Stil von "Shenmue", das heißt, Ihr lauft durch verschiedene Lokalitäten, redet mit Passanten, erledigt kleine Aufträge, absolviert hier und da einige Quick-Time-Events, amüsiert Euch in Minispielen und gebt Halunken eins auf die Rübe.

Das Kampfsystem hinterließ dabei einen durchweg positiven Eindruck: Über das Steuerkreuz könnt Ihr ad hoc Eure Waffen und den Kampfstil ändern und so Schläge, Würfe, Schwerthiebe und erlernbare Specials austeilen. Zusätzlich füllt sich während der Kämpfe eine Leiste, über die Ihr Zugang zu stylischen Finishing-Moves erhaltet. Neben Massenkeilereien stehen auch mit Quick-Time-Events garnierte Boss-Kämpfe auf dem Programm, in denen Ihr Euch mit besonders zähen Burschen beharken müsst.

Abwechslung wird durch eine Vielzahl an Minispielen geboten: sei es beim Würfelspiel, Bogenschießen, Schildkrötenrennen oder Damen-Bezirzen. Langweilig sollte es also in "Yakuza 3" so schnell nicht werden.

Die Umgebungen sind schön und detailreich modelliert und die durchweg unterschiedlich aussehenden Passanten erwecken die bunten Straßen

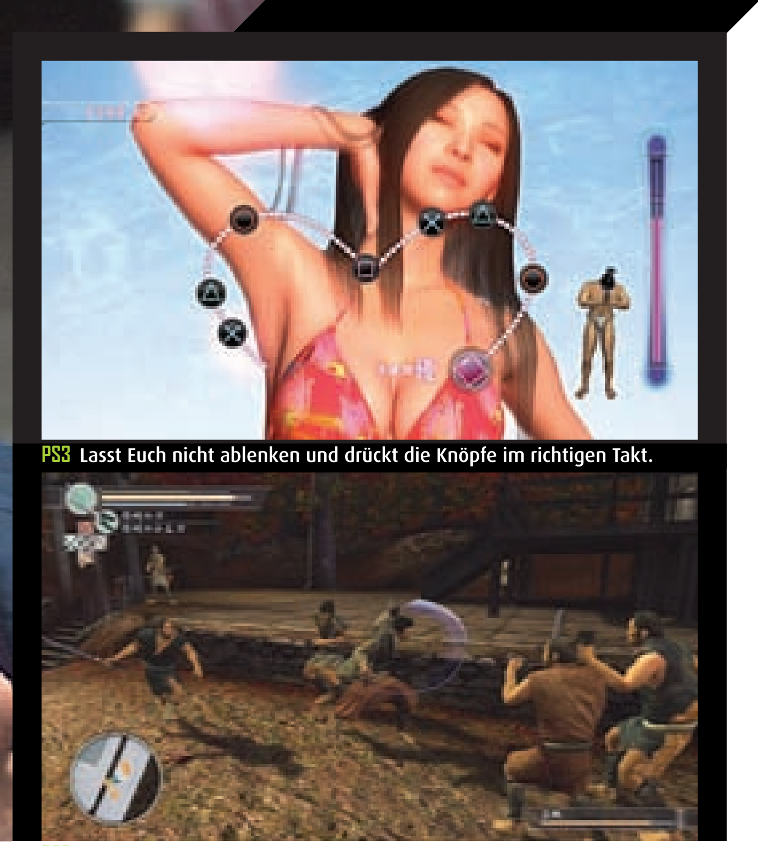
SAMURAI-LEGENDE

Musashi Miyamoto (1584-1645) ist eine der schillerndsten Figuren der japanischen Geschichte: Von Kindesbeinen an ein außergewöhnlich guter Schwertkämpfer, war er Begründer des Niten-Ryu-Stils, bei dem zwei Schwerter gleichzeitig genutzt werden. Selbst sein größter Rivale Sasaki Kojiro, der ebenfalls in "Yakuza 3" vorkommt, war ihm unterlegen. Nach Musashis Tod rankten sich viele Legenden um den Krieger, z.B. dass er übermenschliche Kräfte besaß und fliegen konnte. Seine Volksheld-ähnliche Beliebtheit führte dazu, dass auch heute noch zahlreiche Serien, Mangas und Spiele das Leben des Samurai porträtieren.





PS3 Händler, Passanten, Betrunkene und Schausteller: Auf der lebhaften Hauptstraße herrscht reges Treiben.



PS3 Lasst Euch nicht ablenken und drückt die Knöpfe im richtigen Takt.

PS3 Die flotten Kämpfe werden von modernen Beats angeheizt.

wunderbar zum Leben. Allerdings vermasseln noch einige niedrig aufgelöste Texturen und der teilweise etwas spärliche Einsatz von Polygonen den ansprechenden Gesamteindruck. Die fantastischen Cutscenes bestechen aber mit famos gestalteten Charakteren und Kamerafahrten. Die Soundkulisse außerhalb der Zwischensequenzen erschien uns aber noch etwas zu still: Wir hoffen, dass in der fertigen Fassung Umgebungsgeräusche und der stilistisch abwechslungsreiche Soundtrack mehr zur Geltung kommen. Unser kurzer Aufenthalt in Kyoto gestaltete sich unterhaltsam: Allerdings erhielten wir nur Zutritt in die für die Quest relevanten Häuser. Hoffentlich wird in der Verkaufsversion mehr Interaktion und Forscherfreiheit geboten!

Anfang März werden wir sehen, wie sich die verschiedenen Teile (Kämpfe, Minispiele, Erkundungstouren) zu einem Ganzen zusammenfügen und die Story sich entwickelt. Dann ist vielleicht auch klar, ob und wann der Titel in Deutschland erscheinen wird. *jk*

INFOS

System	PS3
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Action-Adventure
Termin	nicht bekannt

YAKUZA 3

Das gefällt uns:

» starke Charaktere in einer packend inszenierten Story
» schön und abwechslungsreich modellierte Areale
» spaßiges Kampfsystem mit vielen Special-Moves

Daran muss gearbeitet werden:

» Soundkulisse zu ruhig
» zu viele verschlossene Türen
» einige Texturen nicht zeitgemäß

Hoffentlich auch bei uns: prächtig in Szene gesetzte Samurai-Action mit düsterer Story.

POTENZIAL





PS3 Die (wenigen) begehbaren Innenräume sind liebevoll modelliert.

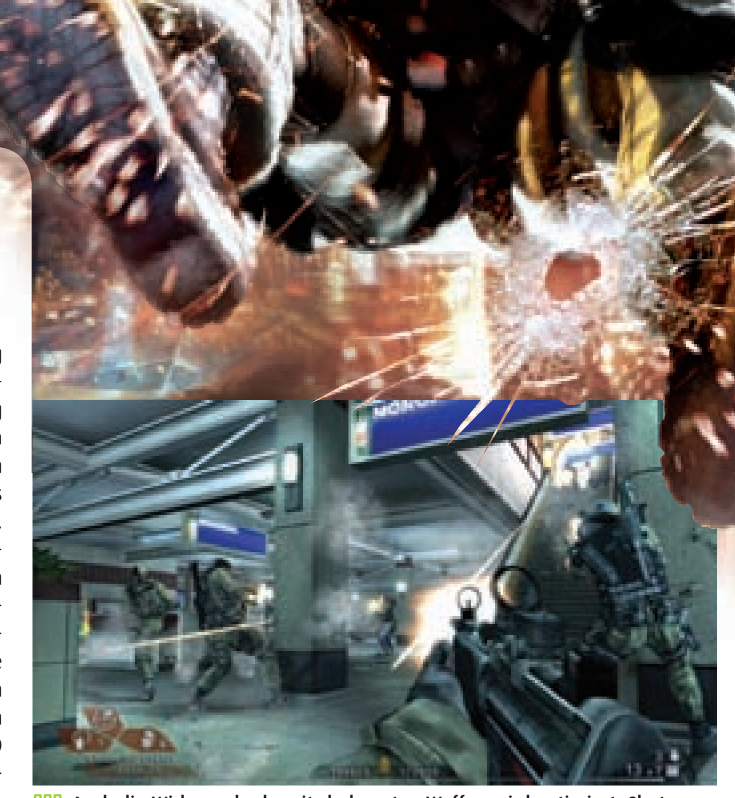
POWERSHOT PINBALL CONSTRUCTOR
PLAY IT.
CREATE IT.
SHARE IT.
AB ENDE FEBRUAR IM HANDEL!
PLAY IT: WÄHLE AUS NEUN VORGEFERTIGTEN EINZIGARTIGEN FLIPPER-TISCHEN
CREATE IT: ERSTELLE DEN FLIPPER DEINER TRÄUME MIT DEM INTEGRIERTEN EDITOR
SHARE IT: TEILE DEINE KREATIONEN MIT DEINEN FREUNDEN UND ZOCKE UM HIGHSCORES
NINTENDO DS
OXYGEN games
dtp entertainment AG
www.dtp-ag.com

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

Ausgeschlafene Terroristen und ausbaufähige Einsatzkräfte: Das zweite "Vegas" will seinen Vorgänger vor allem spielerisch übertreffen!

Ziele markieren, die KI-Kameraden geschickt aufstellen und dann gemeinsam zuschlagen: "Rainbow Six Vegas" schoss sich mit seinem taktischen Spielverlauf in die Herzen der Ego-Shooter-Fans. Im März kommt der Nachfolger für PS3 und Xbox 360, der die Ereignisse des Vorgängers aus einer neuen Perspektive aufrollt: Die Handlung spielt vor, während und nach dem ersten "Vegas" und soll den vereitelten Terroranschlag mit einem mächtigen Knall abschließen – mehr will Ubisoft noch nicht verraten. Dafür wissen wir bereits, wer mitmischt: Ein Comeback feiern Kommandant Bishop sowie die KI-Kameraden Jung Park und Michael Walter, darüber hinaus wird das Team um Eure Figur ergänzt. Diese dürft Ihr per Editor selbst gestalten und im Laufe des Abenteuers entwickeln. Das klappt sowohl in Einspieler- als auch Multiplayer-Matches und im Koop-Modus, denn in "Vegas 2" lässt sich die komplette Handlung auch zusammen mit Freunden spielen! Dabei werden Erfolge vielseitig belohnt: Eure Figur sammelt etwa mit Abschüssen Erfahrung, die sie in höhere Ränge aufsteigen lässt, was wiederum mit neuen Klamotten, Schutzpanzern und Tarnfarben belohnt wird. Andererseits gibt's auch Goodies für taktisches und spielerisches Geschick: Wer den Feind clever in die Zange nimmt und präzise stürmt, findet bald mehr Waffen in seinem Spind – elf neue Wummen wie die lautlose Sniper-Gun SR25SD und das panzerbrechende Sturmgewehr M368 ergänzen das Repertoire des Vorgängers. Euer Team wird aber nicht nur über mehr Ausrüstung verfügen, sondern auch neue taktische Möglichkeiten beherrschen: Die wichtigste Verbesserung ist der Sprint, mit dem man auch unter Feuer flink die Deckung wechseln kann. Ihr müsst ihn allerdings überlegt einsetzen, denn beim Rennen kann Euer Held weder zielen noch schießen. Außerdem dürft Ihr den Kameraden auch abseits von Türen den Einsatz von Granaten befehlen, was die Schlagkraft des Teams deutlich verbessert. Darüber hinaus werden die KI-Kollegen geschickter stürmen und sich dabei gegenseitig Feuerschutz geben.

Aber nicht nur der Grips Eurer Kameraden soll das Kampfgesche-



360 Auch die Wirkung der bereits bekannten Waffen wird optimiert: Shotguns und MPs etwa lassen sich effektiver einsetzen.

INTERVIEW MIT PHILIPPE THERIEN, GAME DESIGNER VON "RAINBOW SIX VEGAS 2"



Von Ubisoft Montreal eingeflogen: Im Pariser Hauptquartier stellt sich Game Designer Philippe Therien dem MAN!AC-Kreuzverhör.

MAN!AC: Für taktische Aktionen wird man belohnt – wie klappt das?

Philippe Therien: Es handelt sich um eine Art Combosystem: Wenn man etwa den Gegner mit einer Blitzgranate blendet und dann überwältigt, erhält man Punkte. Mit diesen wird neue Ausrüstung freigeschaltet. Es wird auch Geschick belohnt, etwa wenn man mehrere Gegner in kurzer Zeit ausschaltet. Das klappt auch im Zusammenspiel mit Koop-Partnern: Die Punkte erhält immer der Spieler, der die entsprechende Kombination abschließt. Wenn man also eine Blitz- oder Rauchgranate wirft, können auch Mitspieler mit schnellen Abschüssen Punkte für neue Waffen sammeln.

Wie beeinflusst diese Weiterentwicklung des Helden das Spielgeschehen?

Man erspielt neues Equipment, das den Helden jedoch nicht stärker macht oder seine Zielgenauigkeit verbessert. Was der Spieler erhält, sind mehr taktische Optionen: Weitere Waffen, Rüstungen und Tarnfarben ermöglichen neue Vorgehensweisen. Schließlich sind Koop- und Mehrspieler-Matches ein wichtiger Teil des Abenteuers, da soll kein Ungleichgewicht entstehen. Der KI ist es zum Beispiel egal, welche Tarnfarbe man trägt – alle Koop-Spieler werden von den Terroristen gleich schnell erkannt. Beim Duell Spieler gegen Spieler kann man sich dagegen mit geschickt gewählter Tarnfarbe schon einen Vorteil verschaffen.

Die Levels von "Rainbow Six Vegas" konnte man auswendig lernen – bringt die verbesserte KI mehr Abwechslung?

Natürlich wird es auch in "Rainbow Six Vegas 2" geskriptete Ereignisse wie etwa Hinterhalte geben, die immer an derselben Stelle passieren. Im Detail wird es aber deutlich abwechslungsreicher: Wenn man einen Raum betritt, werden die Gegner nicht immer dieselben Positionen einnehmen und auch unterschiedlich auf die Aktionen des Spielers reagieren. Man darf sich also beim wiederholten Durchspielen auf allerhand neue Situationen gefasst machen.

360 Es wird Feuerschutz geleistet: Die verbesserte KI soll das Abenteuer nicht nur kniffliger, sondern auch realistischer gestalten.



360 Im neuen Mehrspieler-Modus 'Demolition' zanken sich die Teams um eine Bombe, die es anschließend zu platzieren und verteidigen gilt.

360 Doppelter Einsatz: Der Koop-Modus ist erstmals kein Zusammenschnitt, sondern eine vollwertige Alternative zum Einspieler-Modus.

hen realistischer gestalten, auch der Feind lernt dazu: Die wichtigste Neuerung ist die Wahrnehmung von Verletzungen. Die neuen Terroristen lassen sich im Gegensatz zu denen des Vorgängers nicht mit wiederholten Schüssen in Ellenbogen oder Fuß besiegen – wenn der Gegner angeschossen wird, sucht er sich schnell eine bessere Deckung! Außerdem sollen neue Charaktereigenschaften die Feinde persönlicher machen: Ihr werdet mit blindwütigen Rambos, taktisch geschickten Söldnern und auch Feiglingen konfrontiert, die sich sowohl anhand ihres Verhaltens als auch der Sprachausgabe unterscheiden – da belauscht Ihr schon mal Diskussionen, wer Euch jetzt aus der Deckung locken soll. Zudem verfügen die Terroristen über bessere Ausrüstung wie Ziellaser, Panzerung, Nacht- und Thermalsicht und setzen diese überlegt ein – hier übernimmt auch mal der Feind die Initiative!

Bei unserem Besuch in der Ubisoft-Zentrale Paris durften wir bereits einen Blick auf die neuen Schauplätze werfen: Neben den obligatorischen Casino-Levels werdet Ihr auch Stripclub, Einkaufszentrum und Convention Center stürmen. In Letzterem findet zum Zeitpunkt des Anschlags ein Videospielturnier statt, im Gefecht werden Euch also jede Menge Scherben und Funken um die Ohren fliegen! In den neuen Maps gibt es erstmals auch zerstörbare Deckungen und dünne Wände, die von Kugeln durchschlagen werden. So könnt Ihr mit einigen Trickschüssen beeindrucken und dadurch auch taktische Punkte für die Charakterentwicklung sammeln. Natürlich wird auch gewetteifert: Zwei neue Disziplinen bereichern die Mehrspieler-Modi des Vorgängers. *oe*

»Mehr Taktik und ein Belohnungssystem: "Rainbow Six Vegas 2" wird Euren Grips fordern!«

360 Männer und Frauen mischen mit: Euren individuellen Cop erstellt Ihr im umfangreichen Charakter-Editor.



360 Wer ist schneller? Im neuen 'Team Leader'-Modus eskortiert Ihr den Anführer zu einer festgelegten Position.

INFOS

System	PS3/360
Entwickler	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	März

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Kein neuer Anschlag, sondern eine zweite Perspektive auf die Katastrophe: Ubisoft veredelt die Taktikballerei mit verbesserter KI, Cop-Editor und massig Ausrüstung – seid gespannt!

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

Ferrari Challenge

Ihr mögt Ferrari und kennt die Begriffe Scuderia und Testarossa? Dann schaut hier mal genauer hin...

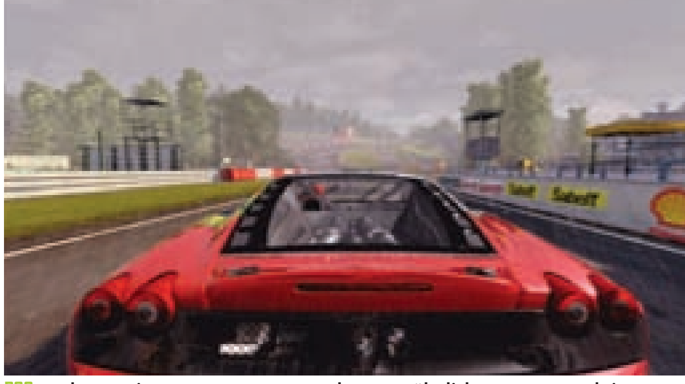
PS3 Der schnellste Arbeitsplatz der Welt: Das originalgetreu umgesetzte Cockpit versetzt Euch mitten ins Geschehen.

PS3 Aufdringlich: Die CPU-Fahrer lassen keine Gelegenheit aus, Euch zu überrumpeln und riskieren manchmal auch zu viel.

Wenn sich italienische, meist rotgefärbte Asphalt-Geschosse an Orten wie Mugello, Nürburgring oder Donnington duellieren, ist Emotion pur angesagt. Denn hier gibt es keine langweiligen Straßenwagen, sondern hochgezüchtete Ferrari-Boliden aus allen Epochen. System 3s enge Zusammenarbeit mit der Automanufaktur aus Maranello macht eine akkurate Nachbildung nicht nur in Sachen Optik, sondern auch bei der Fahrphysik möglich.

Hobbyrennfahrer dürfen bald mit Testarossa, F355, F430, FXX und weiteren Boliden gepflegt auf die Piste gehen. Abschaltbare Fahrassistenten sind ebenso an Bord wie ein ausmodelliertes Cockpit. Auf die Suche nach der Ideallinie und den Bremspunkten dürft Ihr Euch unter anderem auf den originalgetreuen Strecken von Monaco, Spa, Hockenheim oder Laguna Seca machen. Nachschub in Sachen Pisten und Wagen soll monatlich via Download folgen. Für weitere Rennatmosphäre sorgt heftiger Regen: Wolken verdunkeln die Strecke, Regentropfen platschen auf den rutschigen Asphalt. Spätestens dann solltet Ihr die Box zum Reifenwechsel aufsuchen, sonst kosten Euch Dreher oder ein Abflug wertvolle Zeit. Ein Hindernis, mit dem nicht nur Ihr kämpft, denn die 15 Computerfahrer schenken sich nichts und setzen gern mal gewagte Überholmanöver an. Um an den zähen Burschen vorbeizukommen, solltet Ihr gute Nerven haben. Schade nur, dass sich der davongetragene Schaden nur auf virtuelle Beulen beschränkt.

»Dicke Wolkendecken verdunkeln die Strecke, Regentropfen platschen auf den Asphalt.«



PS3 In der Preview-Fassung waren auch ungewöhnliche Rennperspektiven enthalten, die uns hoffentlich in der finalen Version erhalten bleiben.

Während die DS-Version bereits erste Lorbeeren einheimsen konnte (Test in MAN!AC 02/08), wird den PS3- und Wii-Fassungen noch Feinschliff verpasst. Ferraristi freuen sich dann auch über eine umfangreiche Onlinekomponente mit 16 Fahrern. *ts*

INFOS



System	PS3 / Wii
Entwickler	System 3, England
Hersteller	System 3
Genre	Rennspiel
Termin	April

FERRARI CHALLENGE

Das gefällt uns:
- » großes Fahrerfeld mit dynamisch agierender KI
- » verschiedene Witterungen auf den Strecken
- » viele Ferrari-Boliden mit unterschiedlichen Fahreigenschaften

Daran muss gearbeitet werden:
- » Bildrate nur bei 30fps
- » Schadensmodell bisher nur optischer Natur

Ganz oder gar nicht: Englands Traditionshersteller System 3 trumpft mit einer schnörkellosen Rennsimulation auf.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

SPIELE-TEST




Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



360 Britney, Paris und Lindsay können einpacken: Die Unterwäsche-freie "Devil May Cry 4"-Braut Gloria übertrifft sie alle.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

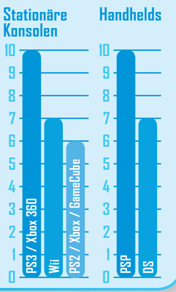
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.



Devil May Cry 4

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	9. Februar
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Zurück zu alter Stärke und darüber hinaus: spielerisch wie technisch feines Fantasy-gemetzel mit erstklassigem Kampfsystem.



360 Diese Schattenwesen sind die nervigsten Gegner im Spiel – killt sie mit der Macht des 'Devil Trigger'!

Was haben der wohl einflussreichste Dichter des Mittelalters und der letzte römische Kaiser der julisch-claudischen Dynastie gemein? Kleiner Tipp gefällig? Gut, der Erste von beiden hat in der göttlichen Komödie seine Reise durch die Hölle beschrieben, während sich der andere für einen Künstler hielt, den meisten jedoch (zu Unrecht) als notorischer Brandstifter in Erinnerung blieb. Klingelt's jetzt? Genau, beide sind die Namenspaten für das dynamische Heldenduo in "Devil May Cry 4": Dante und Nero. Ersteren kennt Ihr ja sicher schon: Dreimal hat er bereits den Teufel zum Weinen gebracht und lässig zwei Gastauftritte in "Viewtiful Joe 2" und "Shin Megami Tensei: Lucifer's Call" absolviert. Nero hingegen ist ein unbeschriebenes Blatt in der Videospielwelt – sicher wird die Hauptrolle in "Devil May Cry 4" nicht der letzte Auftritt des Mannes mit der Dämonenfaust gewesen sein – soweit lehnen wir uns schon mal aus dem Fenster.

Evolution statt Revolution

Inwiefern Neros Teufelshand das Kampfsystem des vierten Serienteils um viele spielspaßfördernde Facetten bereichert, entnehmt Ihr dem großen Info-Kasten auf der rechten Seite, die Pranke des Novizen kann aber noch viel mehr: Schneller als mit jedem Aufzug geht es jetzt in luftige Höhen. Mit einer Schultertaste visiert Ihr blau glühende Ankerpunkte an, dann zischt Nero auf Knopfdruck wie von einem Seil gezogen in die Höhe. Wollt Ihr hingegen auf den (von Kratos schon recht ausgelatschten) Pfaden des persischen Prinzen wandeln, hat Neros Faust die Antwort

Oliver Schultes

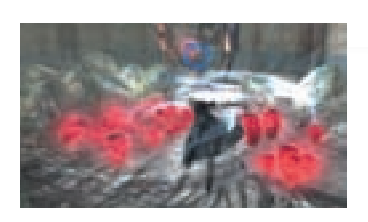
So ein ausgeklügeltes Kampfsystem wünsche ich mir beim nächsten "God of War": Könner vollführen nicht enden wollende Combos und zerlegen die dämonischen Biester so stylisch wie in keinem anderen Spiel. Die Betonung liegt auf Könner: Denn alle Tasten sind mit Funktionen belegt und es erfordert einiges an Fingerakrobatik, die tödlichen Special-Moves vom Stapel zu lassen – für Gelegenheitszocker heißt es da üben, üben, üben! Und selbst Profis müssen auf dem normalen Schwierigkeitsgrad – gerade gegen Ende hin – schauen, dass sie bei den großteils furios inszenierten Bosskämpfen nicht gnadenlos untergehen. Apropos Bosse: Teil 4 ist in diesem Punkt ein Fest für alle Old-school-Actiongamer. Bis Ihr die Angriffswellen auswendig gelernt habt, werdet Ihr einige Male ins Gras beißen, nur um dann mit der richtigen Taktik erbarmungslos zurückzuschlagen. Das befriedigende Gefühl danach ist unbezahlbar!



360 Manche Szenarien von "Devil May Cry 4" fielen etwas steril aus – die Stadt, die Ihr hier im Bild seht, zählt definitiv nicht dazu. Kunstvoll verzierte Brunnen und Geländer, mächtige Statuen und wuchtige Torbögen bieten eine opulente Kulisse, um die Heere der Finsternis in die Hölle zurückzumetzgern.



PS3 Monster-Amphibie Bael setzt die Eisboss-Tradition des dritten Teils (Cerberus) fort und Nero mit seinem Frostatem für kurze Zeit schachmatt (oben). Rechts seht Ihr den Mantelträger beim Ernten der begehrten Orbs (kleines Bild).

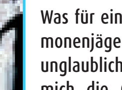


parat: An bestimmten Stellen bringt Ihr mit einem kernigen Hieb das Zeitgefüge aus der Balance. Saust dann geschwind an gefährlichen Laserbarrieren vorbei, solange diese sich im Schneckentempo bewegen. Doch Nero kann noch mehr: Mit erspielten Erfahrungspunkten kauft Ihr neue Schwerttechniken, Knarren-Upgrades oder Gimmicks wie erhöhte Laufgeschwindigkeit. Wer sich später umentscheidet, darf diese auch wieder verkaufen.

Gelegentlich nerven die hektischen Sprungbewegungen des Helden – der Kerl hüpft zwar ziemlich hoch, dafür aber leider saukurz. Kommt Euch dann noch die störrische Kamera in die Quere, ist Kollege Frust nicht weit. Meist macht der virtuelle Kameramann seine Sache recht ordentlich – zudem dürft Ihr in vielen Einstellungen die Perspektive selbst ändern. PS3-Zocker können das sogar durch Handneigung erreichen, werden aber nach einigen verkorksten Versuchen schnell die Finger davon lassen. Vielmehr sollten sie sich über die kürzeren Ladezeiten freuen, die Ihr dem dicken Datenpaket zu verdanken habt, das "DMC 4" auf Eurer Platte parkt. Praktischerweise lest Ihr während der Installation die Hintergrundgeschichte der ersten drei Teile durch. Xbox-360-Besitzer schalten dieses Gimmick erst nach einmaligem Durchzocken frei. Rumble-Effekte gibt's jetzt endlich auf beiden Systemen – PS3-Besitzer, denen der Gang zum Importhändler zu umständlich oder teuer ist, müssen eben auf die Deutschland-Veröffentlichung des Dualshock 3 warten.

Bosse, Bosse, Bosse

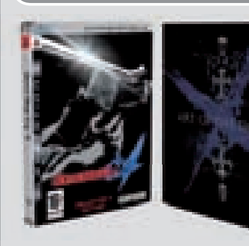
Wie es sich für ein derbes Hack'n'Slay-Abenteuer gehört, ist der steinige Weg durch die prachtvollen HD-Szenarien nicht nur mit unzähligen Standard-Gegnern gepflastert, auch einige heftige Schlaglöcher in Form von Bossgegnern (die sich leider wiederholen) stehen auf dem Programm: egal, ob schleimiger Riesenfrosch, bizarres Schlangenmonster, Feuerdämon, erhabenes Engelwesen, Insektenschurke oder Koloss. Allen Obermotzen gemein sind taktische Angriffsfolgen und Superattacken, denen Ihr tunlichst aus-



André Kazmaier

Was für ein Comeback des Dämonenjägers! Schon nach dem unglaublich coolen Intro hatte mich die Capcom-Schnetzelei in ihren Bann gezogen. Nicht minder beeindruckt war ich von den packenden Kämpfen, der Edel-Optik (die mich immer wieder hat innehalten lassen) und den coolen Charakteren. Die erstmals frei justierbare Kamera hat allerdings ihre Schattenseiten: Ständig muss ich manuell nachjustieren – komme in der Hitze des Gefechts aber nicht dazu. Insgesamt aber ein sehr feines Action-Paket!

COLLECTOR'S EDITION



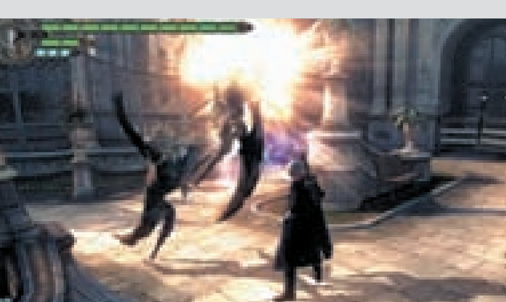
Wer einen schlappen Zehner mehr auf den Ladentisch legt, darf die auf 7.000 Stück limitierte Collector's Edition von "DMC 4" mit nach Hause nehmen und in seine Vitrine packen. Neben der abgebildeten PS3-Fassung gibt's natürlich auch ein Xbox-360-Pendant. Bei der Luxusausführung steckt das Spiel in einem edlen Steelcase, außerdem liegt ein hochwertiges Artbook bei.

EINE KLASSE FÜR SICH: DAS KAMPFSYSTEM VON "DEVIL MAY CRY 4" IM DETAIL

Wir garantieren Euch: Ihr werdet bei kaum einem Actionspiel ein derart aufwändiges, variantenreiches und elaboriertes Kampfsystem finden. Warum? Neuling Nero spielt sich frisch und unverbraucht, außerdem sind die Fähigkeiten seines 'Devil Bringers' einfach cool. Dante muss natürlich noch eins draufsetzen: Mehrere klassische Kampfstile, geheime Waffen und Gimmicks machen ihn zum Alleskönner. Aber der Reihe nach...

Das Bewertungssystem am Ende jedes Levels beurteilt Euer Können nicht nur nach der benötigten Zeit, sondern auch danach, wie stylisch Ihr kämpft. Und Ihr könnt verdammt stylisch kämpfen! Zu verdanken habt Ihr das dem ausgeklügelten Combo-System, das Euch unzählige Moves miteinander verlinken lässt. Mit Nero zum Beispiel saust Ihr zu einem Feind hin, schlagt ihn gegen die Wand und katapultiert ihn danach mit Eurem Schwert in die Luft. Ihr springt hinterher, bearbeitet ihn in der Luft mit einigen Hieben und Schüssen und gebt ihm dann mit einem donnernden Streich gen Boden den Rest. Noch in der Luft befindlich holt Ihr Euch mit dem 'Devil Bringer' den nächsten Schergen zu Euch empor und schmettert ihn – wieder mit Eurer Dämonenhand – auf den Steinboden. Um die Combo zu halten, ballert Ihr kurz auf einen dicken Brocken und rast dann via 'Devil Bringer' zu ihm hin, dort einige Hiebe und dann gibt's mit dem 'Devil Trigger', Eurer vernichtenden Spezialenergie, noch mal richtig Saures. Ihr könntet mit der linken Schultertaste auch die 'Exceed'-Leiste aufladen und feurige Schläge vom Stapel lassen. Oder powert die Schusswaffe auf und freut Euch über explosive Munition. Oder aber wir erzählen endlich, was Dante alles kann: Feinde in die Luft schlagen und sie lässig mit der Knarre zerlegen, das beherrscht der alte Haudegen natürlich im Schlaf. Auch zu einem Gegner hinrauschen, ist mit den nötigen Upgrades ein Leichtes. Wer aber allein schon die vier Grundkampfstile meistern will, braucht viel Übung: 'Sword Master' lassen die Klinge tanzen, 'Gun Slinger' die Waffen sprechen. 'Trickster' hingegen gehen die Wand hoch und 'Royal Guard'-Blockmeister verharren selbst im derbsten Schlaghagel.

Dantes geheime Künste und Waffen gehen noch weiter. Das 'Gilgamesh'-Kostüm macht Euch zum Street-Fighter, 'Pandora's Box' mutiert zur Multifunktionswaffe: Mit der richtigen Tastenkombination wird aus der schwarzen Kiste eine Armbrust, eine Chaingun, ein Superlaser oder ein Raketenwerfer. Der coolste Typ seit es Videospielhelden gibt kann aber noch mehr – viel Spaß beim Entdecken!



360 Zwei Charaktere, zwei Arten zu blocken: Dante wählt den 'Royal Guard'-Kampfstil und wehrt den Schlag der Klingenmarionetten ab (links). Neros Dämonenfaust hält einen Gegner als Schutzschild vor den Helden (rechts).



PS3 Spiel im Spiel: Prügelt den Würfel über ein Spielfeld und erwartet – je nach Farbe des Feldes – einen wohligen Orb-Regen oder auftauchende Feinde.



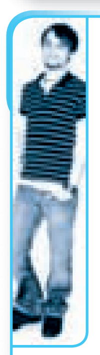
360 Haarscharf: Mit einer akrobatischen Rolle hechtet Nero auf der Schusslinie des goldenen Speers, den ihm ein Endgegner entgegenschleudert.

Matthias Schmid

Vielleicht war es ganz gut, dass mich das schwächere, erste Drittel des Spiels etwas enttäuscht hat – umso begeisterter war ich von den fulminanten (Boss-)Kämpfen der Spielstunden sechs bis vierzehn. Einige Sequenzen und Fights raubten mir den Atem – ein hochaufgelöster Hochgenuss. Als ich nach dem Durchzocken der Xbox-360-Version mit Ollis PS3-Nero auf Dämonenjagd ging, verblüffte mich der spielerische Unterschied – mit den unzähligen Upgrades habt Ihr ziemlich viel Einfluss auf das Kampfsystem. Im Gegensatz zu dem, was mir Produzent Kobayashi vor zwei Monaten versprach, nervten mich die gleichen Areale für Dante aber doch etwas. Da vor allem der aber so viele Moves und Feinheiten bietet, freue ich mich auf den zweiten Durchlauf. Für mich das beste "DMC"-Spiel und eine Kaufempfehlung für jeden Xbox-360- oder PS3-Besitzer.



360 Rumble in the Jungle: Trotz ständig flimmernder Schatten gehört der sonnendurchflutete Wald zu den schönsten Außenlevels – ein Plätzchen wie geschaffen, um Dämonen abzuschlachten.



Jan Königsfeld

'Stylish-Hard-Action' – die zum ersten Teil von Capcom eingeführte Genre-Bezeichnung hält immer noch, was sie verspricht. Seien es die stilsicher übertrieben coolen Charaktere in den superb choreografierten Cutscenes der wendungsreichen Story, der fordernde, aber nicht unfair hohe Schwierigkeitsgrad oder die ausgeklügelten Gefechte während des Spiels: "Devil May Cry 4" ist ein Action-Knaller, den sich kein "DMC"-Fan entgehen lassen sollte!

weichen solltet – vor allem auf dem höheren Schwierigkeitsgrad. Wer sich für das 'Einsteiger'-Niveau entscheidet, dürfte kaum Probleme haben. Auf der härteren Stufe werden rote Orbs schnell knapp und Gegner richten deutlich mehr Schaden an. Fällt Euch allerdings bei der Hälfte des Spiels auf, dass der leichtere Schwierigkeitsgrad besser geeignet wäre, heißt es "DMC"-typisch: noch mal von vorne!

"Devil May Cry 4" ist einfach altmodisch: Das fängt bei den klassischen Speicherpunkten an, geht bei den eng gesteckten Levelgrenzen weiter und endet bei den knackigen Kämpfen mit gigantischen Obermotzen noch lange nicht. Doch auch in einem anderen Punkt könnt Ihr Euch auf Capcom verlassen: Bei der Präsentation gilt 'Klotzen, statt kleckern'. Zahllose opulente Zwischensequenzen und eine klasse englische Sprachausgabe veredeln das epische Abenteuer, das Euch nicht nur mit sehenswerten Landstrichen und Innenlevels verwöhnt. Auch die Stilsicherheit der gesamten Inszenierung verblüfft ein ums andere Mal: Etlichen matschigen Texturen und flimmernden Schatten zum Trotz stimmt das Gesamtkunstwerk, das unter Leitung von Hiroyuki Kobayashi aus Coolness, Kitsch, Kreativität, klassischen Serienelementen und tollen, neuen Features geformt wurde.

Zu verdanken habt Ihr diese Spielspaßwiedergeburt vor allem Nero: Dessen Dämonenhand, der 'Devil Bringer', verleiht den Kämpfen mehr Dynamik und macht ellenlange Combos zum Vergnügen. Veteran Dante strengt sich ganz schön an, um mitzuhalten... und übertreibt es ein bisschen: In den gut 25% des Spiels, in dem er die Hauptfigur mimt, habt Ihr kaum Zeit, die zahllosen Möglichkeiten, die seine Kampfstile und Waffen bieten, auszuschöpfen. Aber wozu gibt's den Schwierigkeitsgrad 'Son of Sparda'? Die coolste Sau der Videospielwelt bleibt er allemal! *ms*



360 Epochal: Die Architektur vermittelt ein einmaliges Gefühl von Größe und Erhabenheit.

DEVIL MAY CRY 4

- » 20 Levels voller schauriger Monster
- » 2 spielbare Hauptcharaktere
- » Bosse wiederholen sich teils mehrfach
- » ca. 2 Stunden edle Zwischensequenzen
- » zahlreiche Geheimnisse und Boni

SYSTEM-VERGLEICH

Ein seltenes Bild: Xbox-360-Spieler und PS3-Besitzer freuen sich auf ein optisch beinahe identisches HD-Feuerwerk. Während das Metzel-Epos auf PS3 kürzer lädt, vibriert der Xbox-360-Controller.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	9 von 10	86 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	9 von 10	86 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

Kingdom under Fire: Circle of Doom



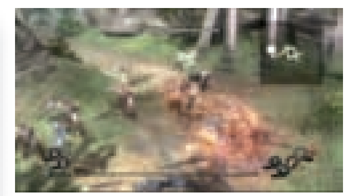
360 Aus dem Weg, Geschmeiß: Leinhart schafft sich Platz. Wenn nur der Gesamteindruck nicht so grau in grau wäre wie diese Totenstadt...

INFOS

System	360
Entwickler	Blueside, Korea
Hersteller	Microsoft
Genre	Action-RPG
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Eintöniges Dauerschnetzeln ohne Story und zufällig generierten Langweil-Levels: Da nützt die nette Grafik nichts.



360 Elfenkönigin Celine tritt harten Kerlen in weiche Teile.

"Circle of Doom" wirft die strategischen Wurzeln der "Kingdom under Fire"-Serie über den Haufen und versetzt ein halbes Dutzend gruftiger Fantasy-Charaktere in ein unausgegorenes Hack'n'Slay-RPG, das sich noch am ehesten am Genre-Klassiker "Diablo" orientiert.

Insgesamt sechs unterschiedliche Welten mit zahlreichen zufallsgenerierten Levels erwarten Euren Haudrauf, der entweder schnell und schwach ausfällt wie der Vampir Leinhart oder die Elfenkönigin Celine, oder langsame, wuchtige Schläge austeilt wie der Panzerriese Kendal. Egal, wen Ihr auswählt, stets rennt Ihr durch sich schnell wiederholende Levelbausteine und tötet Monster: viele kleine, ein paar Magier oder Fernkämpfer und eine Handvoll große. Mehr ist nicht. Gespeichert und geschlafen wird an drei unterschiedlichen Idolen, die ebenfalls nach dem Zufallsprinzip in der Welt erscheinen. Beim fetten Buddha, der üppigen Luststatue oder Gevatter Tod könnt Ihr außerdem Gegenstände handeln und gegen Bares miteinander verschmelzen, was allerdings selten einmal den gewünschten Effekt zeigt.

In der für jeden der sechs Charaktere ähnlich trüben Traumwelt wird dann eine von sechs Alibi-Storys erzählt, die allerdings mit Eurem Gehacke in der realen Welt nichts zu tun hat. Außerdem dürft Ihr quasi im Schlaf neue Fähigkeiten lernen, die mit teils sinnfreien, teils nützlichen Angriffs- und Heilsprüchen Euer ansonsten auf zwei Waffen beschränktes Aktionspotenzial erweitern. Um einen neuen Spruch zu aktivieren, müsst Ihr... Monster töten. Pluspunkte sind der Coop-Modus für vier Spieler und die Präsentation, die mit netten Animationen, stimmungsvollem Lichtdesign und Düstermucke durchaus Atmosphäre schafft. *mw*

Max Wildgruber

"Circle of Doom" macht für kurze Zeit Riesenspaß. Das trashige Gothic-Ambiente, die Gegnermassen und der Coop-Modus motivieren. Mehr gibt's aber leider nicht. Story: hanebüchen; Kampfsystem: viel zu flach; RPG-Elemente: einfallslos; ergibt: ein leider fürchterlich eintöniges Spielerlebnis ohne einen Funken Esprit. Die nette Grafik bringt da auch nichts mehr.

KUF: CIRCLE OF DOOM

- » 6 Charaktere der "KuF"-Reihe
- » 6 zufällig generierte Welten
- » Combo-Kampfsystem mit unterschiedlichen Nah- und Fernkampfwaffen sowie einigen magischen Talenten
- » surreales Fantasy-Setting mit eingängigem Soundtrack

SPIELSPASS

Xbox 360

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10



Nights: Journey of Dreams

INFOS

System	Wii
Entwickler	Sega Studios, USA
Hersteller	Sega
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Das neue "Nights" spielt sich gut, punktet aber in erster Linie durch seine bezaubernde Inszenierung und die traumhafte Musik.





Wii Eine von drei Verwandlungsmöglichkeiten: Als Drache seid Ihr immun gegen Feuer und Wind.

Knapp zwölf Jahre ist es her, dass Sega-Saturn-Spieler mit dem fliegenden Harlekin Nights durch Traumwelten brausten. Dank dem damals neuartigen Analog-Controller eine vollkommen neue Spielerfahrung. Eine, die nicht verbesserbar sei und folglich keinen Nachfolger nach sich ziehen würde, so der damalige Sonic-Team-Chef Yuji Naka. Mittlerweile ist Nakas Mitarbeit bei Sega allerdings Geschichte und einen zweiten Teil gibt es nun doch (dieses Mal allerdings von den amerikanischen Sega Studios).

Wii-va la revolución?

Für einen Aufruhr wie der Saturn-Erstling wird der zweite Teil nicht sorgen. Dazu verleiht der Wii-Auftritt dem klassischen Spielprinzip zu wenige neue Impulse und aus den Stärken der Konsole zieht das Spiel keinen Profit. Doch dazu später mehr.

Im Mittelpunkt der Geschichte stehen (wie schon im Saturn-Original) zwei Teenager, die mit den Problemen des Erwachsenwerdens kämpfen: Der kleine Nachwuchsfußballer Will etwa tut sich nach dem Fortgang seines Vaters schwer, auf eigenen Beinen zu stehen. Die kecke Helen vernachlässigt hingegen ihren Musikunterricht, sobald das Handy klingelt. Als sich die Kids eines Nachts in der Traumwelt Nightopia wiederfinden, können sie sich vor lästigen Verpflichtungen nicht mehr drücken – immerhin hängt der Fortbestand einer ganzen Welt (wenn auch keiner realen) von ihnen ab.

Bevor Ihr in den Kampf gegen den dunklen Herrscher Wizeman zieht, entscheidet Ihr Euch zunächst für einen der beiden Knirpse. Abhängig von dieser Wahl erlebt Ihr unterschiedliche Handlungsstränge und besucht verschiedene Welten: von idyllischen Wäldern, über feudale Schlossanlagen hin zu verspielten Vergnügungsparks ist alles dabei. Eines haben alle Stages gemeinsam: knallige Farben, psychedelische Lichtspielereien, abgefahrene Konstruktionen – und natürlich die obligatorischen Ringe und blauen Orbs.

Auf vorgegebenen Pfaden braust Ihr aus der Seitenperspektive durch die Levels, durchfliegt zum Regenerieren Eurer Boost-Leiste die angesprochenen Ringe und füllt durch das Aufsammeln von Orbs Euer Punktekonto. Neu ist, dass Ihr im Verlauf des Spiels drei Masken erhaltet, mit denen Ihr Nights' Äußeres verändert und ihm so neue Fähigkeiten verleiht: Als Delfin erschließt Ihr Unterwasser-Bereiche, als Drache seid Ihr immun gegen Feuer und als lebende Rakete zündet Ihr einen Turbo-Antrieb.



Wii Die Levels halten einige Überraschungen parat: In diesem Schloss erkennt Ihr die Ringe nur, wenn Ihr das Spiegelbild im Hintergrund beachtet.

Arbeitsreiche Träume

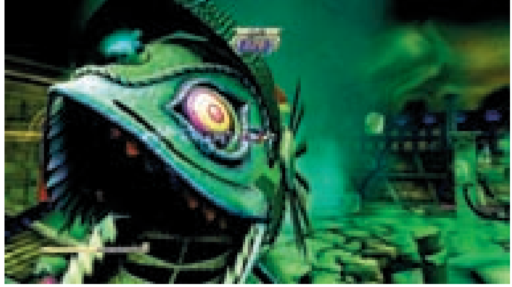
In jeder Welt müsst Ihr fünf verschiedene Aufgaben meistern: Verfolgt z.B. einen flüchtenden Vogel und luchst ihm einen Schlüssel ab oder verbindet Flugmanöver zu möglichst langen Combo-Ketten.

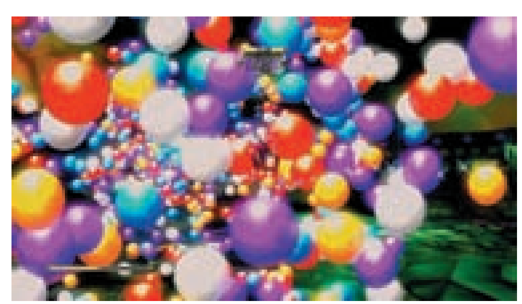
Gelegentlich müsst Ihr auch Einsätze zu Fuß bestreiten. Dabei lotst Ihr Euren Protagonisten durch ein Spiegel-Labyrinth, hüpft durch Jump'n'Run-Abschnitte oder meistert Knobeleinlagen. Leider lassen diese Abschnitte den Elan und Einfallsreichtum der Flugeinsätze vermissen.

Entschädigt werdet Ihr in Form kreativer Bosskämpfe: So stoßt Ihr beispielsweise einen kugelrunden Boss einen Flippertisch nach oben, schießt einer Spinne die Plattformen

Matthias Schmid

"Nights: Journey of Dreams" zu spielen ist traumhaft: Mit der Delfinmaske ins kristallklare Wasser eintauchen oder durch kunterbunte, einfallsreiche Himmelswelten rauschen – über die simple Steuerung brauche ich mir keine Gedanken zu machen. Leider wird aus der schönen Träumerei bisweilen ein Albtraum: Wenn ich wegen eines verlorenen Bosskampfes das Fluglevel davor noch mal zocken muss, durch die grafisch maue Oberwelt hüpfe oder mich über unglückliche Kameraperspektiven ärgere. Außerdem nerven mich diese unsagbar hässlichen Nightopian-Eierköpfe...

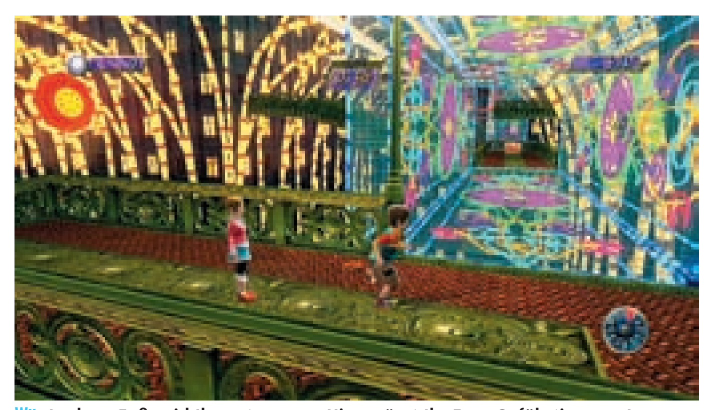




Wii Die Bosse glänzen mit abgefahrenem Design: Nachdem Nights den Angriff des Riesenfisches ins Leere hat gehen lassen (links), zerteilt er ihn mit einer Attacke in hunderte bunte Kugeln (rechts).



Wii Kommt auf Screenshots nur halb so gut rüber: Die Textur-Qualität lässt zwar häufig zu wünschen übrig, dafür ziehen Euch die Welten durch ihre stimmungsvolle Aufmachung und das einfallsreiche Leveldesign in ihren Bann. Die sphärischen Klänge machen das traumhafte Erlebnis schließlich perfekt.



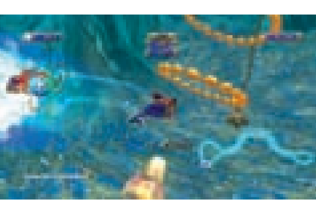
Wii Auch zu Fuß seid Ihr unterwegs: Hier müsst Ihr Eure Gefährtin zum Ausgang lotsen. Aufgrund ihrer beschränkten Intelligenz kein einfaches Unterfangen.

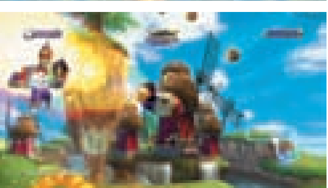
unter den Füßen weg oder versenkt Kätzchen in den Löchern eines Kippspiels – trotz des aufkommenden Chaos eine witzige Angelegenheit. Einen Tick zu ernst nimmt sich hingegen die schmalzige Story, die in hübschen Rendersequenzen bzw. statischen Dialogen erzählt wird.

Point'n'Fly

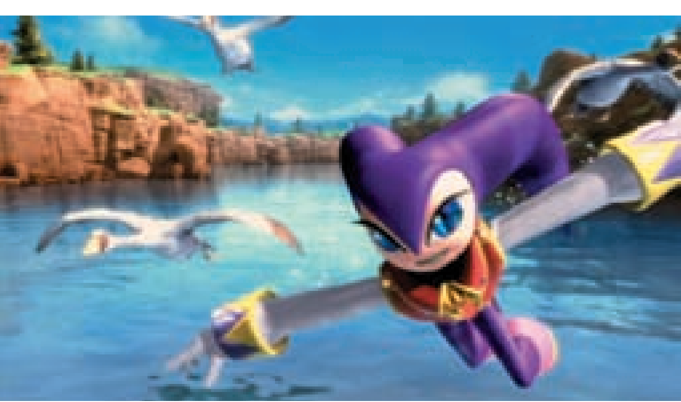
Wer gedacht hat, das neue "Nights" würde von den Wii-Eigenheiten profitieren, sieht sich getäuscht: Zwar wird eine Steuerungsvariante angeboten, bei der die Fernbedienung als Pointer dient (Nights fliegt dabei immer in die Richtung, in die Ihr zeigt), die Abfrage Eures Cursors ist jedoch zu unpräzise und verzögert. Dank der zahlreichen Alternativen kann man das aber verkraften: Mit dem Nunchuk, dem Classic-Controller oder einem GameCube-Pad lenkt Ihr den Luftikus viel eleganter durch die Lüfte.

Untermalt wird das Spiel von einem traumhaften Soundtrack, der passend zum Geschehen mit sphärischen Synthi-Klängen und orchestralen Kompositionen auftrumpft. Die technische Seite ist nicht ganz so fehlerfrei (schwammige Texturen, Ruckeln in den Videos), dafür sind die Levels stilsicher gestaltet und in ihrer Gesamtheit ein Augenschmaus. Die Zusatzfeatures überzeugen nicht so recht: In einem "Viva Piñata"-ähnlichen Garten (genannt MyDream) dürft Ihr eingefangene Tierchen online zur Schau stellen; die Verbindung zum Wii-Wetterkanal beeinflusst darüber hinaus das Klima. Der Zweispieler-Modus, bei dem Ihr via Splitscreen um die Wette fliegt oder Euch Miniplaneten um die Ohren schießt, nervt mit Übersichtsproblemen. *ak*

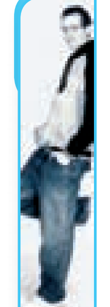




Wii Als Delfin ergründet Ihr Tümpel (oben), als Rakete gebt Ihr Stoff.



Wii Leider keine In-Game-Optik, dafür eines von zahlreichen Rendervideos. Im Gegensatz zu den Story-Sequenzen in Spielgrafik durchaus sehenswert.



André Kazmaier

Ich war nicht auf Anhieb Feuer und Flamme für das neue "Nights". Denn spielerisch geht vom Wii-Sequel nicht mehr die Faszination des Saturn-Erstlings aus. Nach und nach zog mich der zweite Teil aber trotzdem in seinen Bann: Die Levels versprühen ein traumhaftes Flair, bieten genügend Abwechslung und überraschen mit tollen Ideen. Zusammen mit der genialen Musikuntermalung entsteht so ein unnachahmliches Spielgefühl. Allerdings nur so lange, bis einen die drögen Landeinsätze aus dem schönen Traum herausreißen – die hätte sich Sega ebenso wie den unübersichtlichen Zweispieler-Modus schenken können. Schade auch, dass schon nach etwa sechs Stunden der Abspann über den Schirm flimmert; ich hätte gerne mehr Zeit in Nightopia verbracht.

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

» 3 Welten je Charakter + identische Boss-Stage
» nach dem Durchspielen schaltet Ihr Skizzen, Videos und Sounds frei
» beendet alle Levels mit Rang C, um einen erweiterten Abspann zu bekommen

Wii

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	3 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	9 von 10

SPIELSPASS 76 von 100

Unreal Tournament III



INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Epic Games, USA
Hersteller	Midway
Genre	Ego-Shooter
Termin	22. Februar
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Die adrenalintreibende Vollgas-Action macht ihrem Namen dank grandioser Spielbarkeit und spektakulärer Grafik alle Ehre.



PS3 Team Deathmatch: In den opulenten Tempelanlagen lauert der Tod hinter jeder Ecke.

Während die "Unreal Tournament"-Serie auf dem PC seit mehr als sieben Jahren für schweißtreibende Hochgeschwindigkeitsaction sorgt, war es auf Konsolen bislang eher spärlich um die Arenakämpfe bestellt: Der erste Teil erschien nur für Dreamcast und PS2, die Xbox wurde immerhin mit zwei exklusiven "Unreal Championship"-Episoden bedacht. Letztere fielen ungewöhnlich innovativ aus, gab es doch in "UC 2: The Liandri Conflict" erstmals Prügeleinlagen aus der Verfolgerperspektive zu bestreiten.

Nach den PC-Episoden "Unreal Tournament 2003" und dem 2004er Update zieht Epic Games nun einen Schlussstrich und veröffentlicht Teil 3 für PC, PS3 und – irgendwann in diesem Jahr – auch für die Xbox 360.

Offline vs. Online

Während "Call of Duty 4" oder "Halo 3" im Online-Bereich neue Maßstäbe setzen und zudem eine – wenn auch kurze – Solo-Kampagne mitliefern, wirkt die neue "UT"-Episode mit dem Fokus auf Multiplayerscharmützel limitiert. Zwar gibt es einen Story-Modus für Alleinspieler, mehr als ein üppiges Tutorial mit Bots und fetten Zwischensequenzen solltet Ihr allerdings nicht erwarten. Das ist soweit auch in Ordnung, schließlich ist es für Anfänger sinnlos, sich sofort ins Online-Getümmel zu stürzen. Schlüpft also in die Haut von Reaper, dem steroidgeschwängerten Cousin des "Gears of War"-Muskelprotzes Marcus Fenix, und schult Eure Skills mit den serientypischen Waffen (siehe Kasten), die teilweise modifiziert wurden. Schrittweise versucht Ihr Euch an Deathmatches, 'Capture the Flag'-Runden und dem neuen Warfare-Modus, einer überarbeiteten Variante der Vehikelschlachten aus "UT 2004". Insgesamt stehen sechs Matchtypen zur Auswahl – nicht gerade viel, aber mit insgesamt 38 Maps wird eine Menge Abwechslung geboten. Zudem basteln findige Tüftler am PC bereits neue Maps, die Ihr über die Epic-Homepage bequem und kostenlos herunterladen könnt. Einfach per USB-Stick auf die PS3 laden – fertig!

Kampfgefährte

Konzentrieren wir uns auf den Spielablauf: Neben den genannten Standard-Modi steht Epics ganzer Stolz im Zentrum des Geschehens: der Warfare-Modus. In den riesigen Arenen schnappt Ihr Euch am besten eines der 15 Fahr- und Flugvehikel. Je nach Karte stoßt Ihr nicht nur auf alte Bekannte wie den monströsen Leviathan-Panzer, den wendigen Manta-Gleiter oder den fliegenden Raptor, sondern auch auf die organisch aus-

DIE WAFFEN IN "UNREAL TOURNAMENT III"

Was wäre "Unreal Tournament" ohne die serientypischen Waffen? Hier stellen wir Euch die Stars aus Teil 3 vor. Im Wesentlichen handelt es sich um dieselben Waffen wie bei den Vorgängern, lediglich das Scharfschützengewehr wurde komplett überarbeitet. Die Minigun wurde verändert, der Enforcer ist neu. Der gelungenste Todesbringer bleibt der Raketenwerfer.

Rocket Launcher: Primärfunktion: eine durchschlagskräftige Rakete, die sich aufs Ziel aufschalten lässt. Sekundärfunktion: drei Raketen.

Link-Gun: Primär verschießt sie grüne Partikel. Alternative: ein Energiestrahl, den Ihr mit weiteren Link-Guns koppeln könnt. Hilfreich bei Warfare-Eroberungen.

Bio-Rifle: Verschießt giftige Blasen, die bei Kontakt explodieren. Je nach Feuermodus fallen diese mal größer und mal kleiner aus. Als Defensivwaffe geeignet.

Enforcer: Die Standardwaffe ist eine Pistole, die alternativ kurze Feuerstöße abgibt. Der Enforcer ersetzt die ehemalige Schnellfeuer-Granatwerfer-Kombination.

Longbow AVRiL: Die Raketen eignen sich für den Kampf gegen Fahrzeuge. Im Alternativmodus schaltet sie aufs Ziel auf und verfolgt es.

Shock-Rifle: Sie feuert einen Energieblitz. Die Sekundärfunktion verschießt violette Plasmakugeln, die Ihr mit dem Primärschuss zum Explodieren bringt.

Stinger Minigun: Die Minigun verschießt Unmengen von Kristallsplittern, im Sekundärmodus sind sie so groß, dass Gegner sogar zurückgeworfen werden.

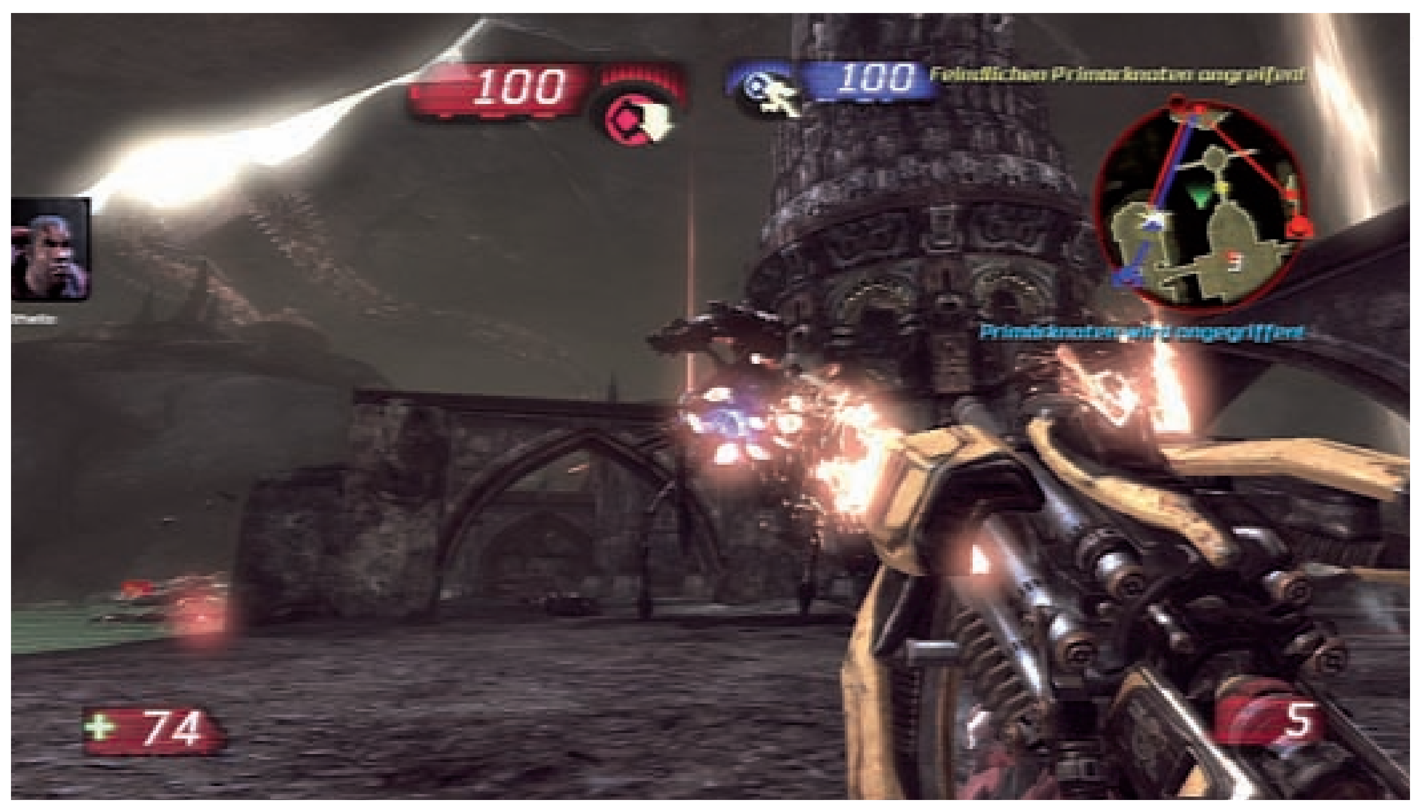
Impact Hammer: Die ideale Nahkampfwaffe versetzt Gegnern einen Stoß, eignet sich als Sprungverstärker und feuert alternativ einen EMP ab, der Widersachern Power-Ups raubt.

Redeemer: Diese Waffe ist gut versteckt und feuert einen nuklearen Sprengkopf ab. Sekundärfunktion: Der Spieler steuert die Rakete. Nicht in engen Räumen benutzen!

Sniper-Rifle: Das Scharfschützengewehr ist der Traum aller Camper und verfügt über zwei Zoom-Stufen. Dafür ist die Schussfrequenz niedrig.

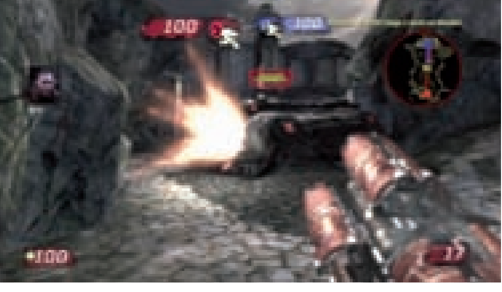
Flak-Cannon: Während die erste Variante großflächig Splitter verschießt, feuert der zweite Modus eine Art Splittergranate, die erst bei Kontakt explodiert.

Translocator: Keine richtige Waffe, aber überaus praktisch: Verschießt ein Projektil, die Zweitfunktion teleportiert den Spieler anschließend dorthin.

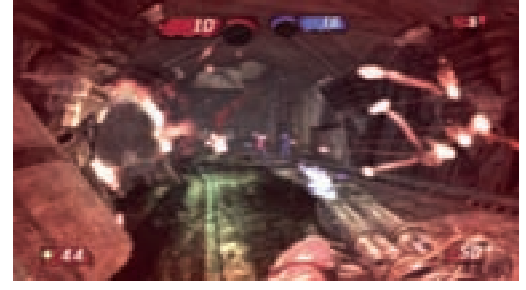


PS3 Die Flak-Cannon ist die Schrotflinte der Zukunft: Feuert ein paar Ladungen auf den riesigen Necris Darkwalker, um den feindlichen Piloten zum Aussteigen zu bewegen. Bei dramatischen Auseinandersetzungen wie dieser fallen vereinzelt unschöne Texturen wie hier am Boden kaum auf.

sehenden Fortbewegungsmittel der feindlichen Necris. An Bord des dreibeinigen Darkwalkers seid Ihr zwar langsam, dafür habt Ihr den vollen Überblick. Mit dem Scavenger hingegen krabbelt Ihr in Bodennähe und verwandelt Euch ruckzuck in eine Kugel, um Euch flott fortzubewegen. Ist kein Scavenger in der Nähe, packt Ihr auf Knopfdruck das neue Hoverboard aus, optional kommt hier die Sixaxis-Erkennung für die Kamerasteuerung zum Einsatz – davon rate ich jedoch ab! Sind Teamkollegen in der Nähe, hängt Ihr Euch per Energielasso an deren Vehikel und lasst Euch zum nächsten Knotenpunkt befördern. Dort versucht Ihr, das Ziel einzunehmen, um eine Energieverbindung zum gegnerischen Energiekern herzustellen. Leichter gelingt das mit den neuen Orbs, mit denen Ihr unter anderem Knotenpunkte sofort besetzt bzw. eigene schützt.



PS3 David gegen Goliath: Um den wuchtigen Kampfpanzer auszuschalten, braucht's einige Raketen.



PS3 Willkommen in der Partikelhölle: Die Waffen sind nicht nur effektiv, sondern auch schön anzusehen.

Schnell, schneller, "Unreal"

Technisch macht "UT 3" auf HD-Glotzen eine Spitzenfigur, auf älteren Geräten büßt die Grafik hingegen einiges von ihrem Wow-Effekt ein. Über den farbarmen SciFi-Stil kann man streiten, über die miese deutsche Synchro nicht. Unstrittig: "UT 3" ist schneller als jeder andere erhältliche Ego-Shooter – ohne Ruckler!

Optional spielt Ihr mit Maus und Tastatur. Der erhoffte Vorteil gegenüber dem Controller wird aber gemindert, da die Maus in der Standardeinstellung eine spürbare Verzögerung aufweist. Regelt Ihr die Empfindlichkeit hoch, wird's deutlich besser, aber nicht perfekt. Wer will, darf Mausspieler bei der Serverwahl auch ausblenden. Die deutsche Version ist entgegen meiner Aussage auf DVD doch geschnitten; es fehlen Blut, Skelette und zerplatzende Körper. Immerhin funktioniert die neue 'Ich stelle mich tot und falle Gegnern in den Rücken'-Funktion auch bei uns, denn besiegte Gegner bleiben eine Weile am Boden liegen. *mh*



Michael Herde

Die Highspeed-Gefechte haben nichts von ihrem Charme eingebüßt und sehen besser aus denn je. Die Online-Anbindung klappt einwandfrei und vom Solo-Modus habe ich ohnehin nicht viel erwartet: Zum Üben sind die Bots okay. Lobenswert ist die Möglichkeit, mit Maus und Tastatur zu spielen, obwohl sich das nie so ganz wie beim PC anfühlt. Mein Hauptkritikpunkt: Ich vermisse bei "UT 3" den Mut zur Innovation, denn Änderungen gibt es nur im Detail. Da leisten andere Ego-Shooter teilweise deutlich mehr. Aller Kritik zum Trotz ist das Spiel ein Online-Knaller, der dank vorbildlicher User-Einbindung für viele neue Mods und Maps sorgen wird. Wer Lust auf ein Match hat, darf sich gerne bei mir melden!



PS3 Praktisch: Mit dem neuen Hoverboard hängen wir uns an einen Manta-Gleiter und lassen uns ein Stück mitnehmen.

UNREAL TOURNAMENT III

- » 15 Fahrzeuge, 11 Waffen
- » 38 Maps, teils in unterschiedlicher Ausführung
- » 6 Spielmodi: (Team-)Deathmatch, Warfare, (Vehicle-)Capture the Flag, Duell
- » erstellt neue Maps und Mods am PC
- » erscheint in Deutschland geschnitten

PlayStation 3
Singleplayer 6 von 10
Multiplayer 9 von 10
Grafik 9 von 10
Sound 8 von 10

SPIELSPASS



Advance Wars: Dark Conflict





INFOS

System	DS
Entwickler	Intelligent Systems, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Strategie
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Hosentaschenkrieg in neuem Gewand, der hauptsächlich durch sein bewährtes Spielprinzip und den tollen Online-Modus punktet.



DS Auf dem unteren Screen tobt die Schlacht, oben erhaltet Ihr Spieletipps oder Informationen zu Einheiten.

DS Stylischer? Die Kampf-Sequenzen kommen jetzt realistischer und mit Tiefenunschärfe-Filter daher.

Was haben Tierbabys und die "Advance Wars"-Reihe gemeinsam? Antwort: Beide kommen putzig und verspielt daher, wenn sie jung bzw. neu sind. Erst mal älter geworden, blickt man zurück und denkt sich: "Du warst mal so süß, und jetzt schau dich an..." Lieb hat man sie aber immer noch, denn schließlich zählen auch bei Haustieren und Videospielen die inneren Werte.

Wer's noch nicht kapiert hat: Der frühere Knuddel-Look von "Advance Wars" ist Geschichte. Statt Kindergarten-Krieger gibt's nun martialische Söldner. Statt bunter Farben prägen gedecktere Töne das Bild. Und auch die Rahmenhandlung hat eine Entwicklung durchlaufen: Statt kindlicher Story gibt's nun ein postapokalyptisches Setting.

So anders die optische Aufmachung ist, so vertraut fällt der Spielablauf aus: Rundenweise zieht Ihr Eure Einheiten über die Schlachtfelder, lasst sie Gefechte austragen und Basen oder Städte erobern.

War as usual

Beim Spielablauf wurde lediglich Feinschliff betrieben: Im Vergleich zum Vorgänger wurde etwa die Stylus-Steuerung dezent überarbeitet – uns war die traditionelle Bedienung via Steuerkreuz und Buttons aber immer noch angenehmer.

Außerdem wurden die übermächtigen Spezialkräfte der Kommandeure entschärft. Dafür leveln sich Eure Einheiten automatisch um bis zu drei Stufen auf, wenn sie gegnerische Truppen vernichten. Des Weiteren spendierte Intelligent Systems dem Handheld-Krieg neue Einheiten: Die Anti-Panzer-Truppe startet z.B. selbstständig einen Gegenangriff, sobald sie beschossen wird. Eine Leuchtraketen-Einheit verschafft Euch dagegen auf nebelverhangenen Karten einen besseren Überblick.

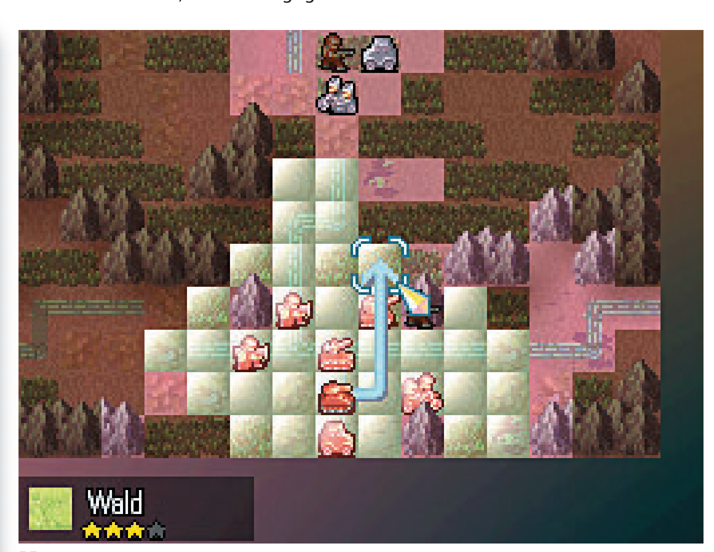
Die beste Neuerung stellen aber die Online-Gefechte dar. Hierbei tretet Ihr gegen einen zufälligen internationalen Hosentaschen-General an oder fordert via Freundescode einen Bekannten zum Duell heraus. Besonders cool: Per Voice-Chat dürft Ihr Euch während den Partien mit den Kontrahenten unterhalten – dazu faselt Ihr einfach in das DS-Mikro. Im Editor dürft Ihr schließlich eigene Karten erstellen und mit anderen Spielern tauschen. *ak*



DS Hübsche Illustrationen treiben die Story voran. Hier retten wir Amnesie-Opfer Cattleya das Leben.

André Kazmaier

So anders und doch so vertraut: Aufgrund der umgekrempelten Optik hatte ich auch im spielerischen Bereich mit mehr frischen Ideen gerechnet. Falsch gedacht! Wer einen der Vorgänger besitzt, kennt quasi auch den neusten Teil. Wirklich schlimm ist das allerdings nicht, immerhin steht der Knuddel-Krieg (der jetzt nicht mehr ganz so knuddelig ist) seit jeher für taktisch anspruchsvolle Rundenkämpfe mit perfektem Balancing. Enttäuscht bin ich von der Grafik, die auf (zugegebenermaßen hohem) GBA-Niveau angesiedelt ist. Ein dickes Plus ist der Online-Modus, der dem Titel einen Motivationsschub auf Monate hin verleiht. Warum im Gegenzug lokale Multiplayer-Gefechte mit einem Modul weichen mussten, verstehe ich nicht.



DS Kein Durchblick? Im Kriegsnebel erweitert Ihr Euren Sichtradius, indem Ihr Berge erklimmt oder Spähtrupps die Landschaft erkunden lasst.

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

» auf die Ohren gibt's treibende Rock-Mucke gepaart mit Synthi-Klängen
» die (überflüssigen) Echtzeitgefechte des Vorgängers wurden über Bord geworfen
» die Karte ist jetzt in einer Stufe zoombar

DS — **SPIELSPASS 87 von 100**

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

Dancing Stage Universe



360 Hüpfen, tanzen, tralala: Auch auf der Xbox 360 gibt's wieder schrille Hintergrundoptiken als Begleitung zu den Pfeil-Schrittfolgen.

INFOS

System	360
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Musikspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Tanzmattenhüpferei für Next-Gen – allerdings kommt das altbewährte Rezept diesmal mit etwas faden Zutaten daher.

DIE LIZENZ-SONGS

All Saints – Rock Steady
Automatic – Monster
Basement Jaxx – Cish Cash
Camille Jones vs. Fedde Le Grand – The Creeps
Calvin Harris – Acceptable In The 80's
Lo-Fi-Fnk – Change Channel
Superfreak – Beatfreakz
The Fratellis – Chelsea Dagger
The Hives – Hate To Say I Told You So
The Ordinary Boys – Lonely At The Top
The Prodigy – Girls
Supergrass – Caught By The Fuzz

Man kennt's ja: Während US-Tänzer sich schon mit dem Nachfolger vergnügen, kommt das erste "Dancing Stage Universe" jetzt erst zu uns. Auch die Auswahl der namhafteren Musikstücke änderte sich wie gewohnt auf dem Weg nach Europa und ist zum einen mit zwölf Songs recht mager ausgefallen, zum anderen so Insel-lastig wie noch nie: Fratellis, Automatic und Ordinary Boys sind außerhalb Großbritanniens nicht gerade bekannte Größen. Interessant ist in dem Zusammenhang, dass Konami das Spiel- und Tanzmatten-Bundle (endlich ist die Spaß fördernde Peripherie gleich mit dabei) speziell hierzulande nicht primär als Gaudispiel vermarktet, sondern es als Fitnesstrainer mitsamt wohlwollenden Zitaten der Aerobic-Weltmeisterin an den Mann bzw. die Frau bringen will.

Das soll uns aber nicht weiter stören, denn auf dem Bildschirm hat sich nichts geändert. Zu über 60 Songs hüpft Ihr im Rhythmus auf vorbeiscrollende Pfeile – das ist altbewährt und klappt wie immer, allerdings zieht der Schwierigkeitsgrad diesmal recht schnell an.

Die ganz große Begeisterung mag nicht mehr aufkommen, was auch am durchwachsenen Karriere-Modus liegt. Bei dem reist Ihr quer durch Nordamerika und müsst Euch gegen andere Tänzer durchsetzen. In der Praxis wird das durch unnötig komplizierte und schlecht erklärte Regeln konfus, schwer und auf Dauer monoton: Bei früheren Teilen gab es wesentlich intelligentere Interpretationen. Letztlich ist's dennoch ein gelungener Tanzmattenspaß, aber eben lang nicht so überzeugend wie einige der PS2-Vorgänger. *us*

Ulrich Steppberger

Ich mag die "Dancing Stage"-Serie, aber das Xbox-360-Debüt lässt mich ziemlich kalt: Die Songauswahl bietet nur wenig echte Kracher. Die Herausforderungen übersteigen schon bald meine motorischen Fähigkeiten, sind also sehr auf Profi-Tänzer ausgelegt. Am meisten ärgert mich aber der zerfahrene Karriere-Modus: Die Idee ist ja gut, aber die Ausführung nervt.

DANCING STAGE UNIVERSE

» über 60 Songs, darunter 12 lizenzierte Pop-Tracks
» ein Dutzend Partyspiele
» umfangreicher, aber reichlich konfus präsentierter Karriere-Modus
» knifflige Spezial-Herausforderungen
» bis zu 4 Spieler – auch online

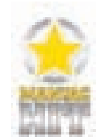
Xbox 360

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 71 von 100

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE
primalgames.de
24 Stunden Online-Shoppen
Playstation 3 40 GB 399,00
Microsoft X Box 360 249,00
Nintendo Wii Sport Pack 249,00
Sony PSP & Nintendo DS
Wir kaufen eure Gebrauchten Bargeld sofort
Wir führen auch das Programm für
X-BOX
GAMECUBE
PC GAMES
NINTENDO DS
NINTENDO GAMEBOY
ANIME&DVD
TRADING CARDS
Mehr unter
primalgames.de
Bestellungen oder Vorbestellungen unter:
02 34-9 16 06 30

Frontlines: Fuel of War



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Kaos Studios, USA
Hersteller	THQ
Genre	Ego-Shooter
Termin	Februar
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-32

FAZIT

Epische Massenschlachten, clevere Waffen und vielfältige Möglichkeiten machen "Frontlines" zum Hit für Sandkastenkrieger.



360 Schicke Optik, aber teilweise ruckelig. Den packenden Gefechten schadet das aber nur selten.

Traurig, aber wahr: Neben zahlreichen, gelegentlich zu Unrecht gehypten Titeln droht manch tolles Spiel unterzugehen. Gegen diese Gefahr wird sich auch "Frontlines: Fuel of War" behaupten müssen.

Wie zahlreiche Konkurrenztitel innerhalb des Genres setzt auch "Frontlines" auf die Unreal Engine 3. Dementsprechend haben wir es hier wieder mit einer Handvoll futuristisch anmutender Soldaten zu tun, die mehr Muskeln als Wiedererkennungswert besitzen. Die Story klingt hingegen interessant: In naher Zukunft steht die Welt von Hungersnöten und Naturkatastrophen gebeutelt am Abgrund. Zwischen der Westkoalition und der Rotstern-Allianz tobt ein erbitterter Krieg um die letzten Ölreserven. Euer Einsatz als Soldat der westlichen 'Stray Dogs'-Einheit beginnt an der Front in Turkmenistan am Kaspischen Meer. Im weiteren Verlauf gilt es, durch die Übernahme feindlicher Stützpunkte die Frontlinie nach Moskau zurückzudrängen, um die Allianz Russlands mit China zu zerschlagen.

Entdecke die Möglichkeiten!

35 Missionsziele stehen im Verlauf der sieben Kapitel zwischen Euch und dem Sieg. Wie Ihr diese bewältigt, ist Euch überlassen, denn innerhalb der riesigen Areale bestimmt Ihr Reihenfolge und Vorgehensweise fast immer selbst. Meist müsst Ihr feindliche Camps oder Festungen einnehmen und halten oder Raketenbasen zerstören. Ungeduldige Naturen stürmen mit den mal mehr, mal weniger hilfreichen KI-Kameraden durch den Vordereingang, während vorsichtige Spieler einen unbewachten Zugang auf der Rückseite aufspüren. Ihr könntet auch aus der Ferne einen Luftangriff befehlen oder mit dem Scharfschützengewehr erst einmal feindliche Raketenwerfer ausschalten oder... oder... oder...

Noch unterhaltsamer wird das virtuelle Kriegsspiel durch den Einsatz von zahlreichen Fahrzeugen und High-Tech-Drohnen. Sucht nach nicht zerstörbarer Deckung, schickt dann einen ferngesteuerten Mini-Hubschrauber los und jagt damit Raketen auf feindliche Geschützstellungen. Infanteristen erledigt Ihr mit der fahrbaren Minigun, Fahrzeuge sprengt Ihr in die Luft, indem Ihr ein kleines Gefährt an Soldaten vorbeibugsiert und unter den Vehikeln detonieren lasst. Aber Vorsicht: Entfernt sich Eure Drohne zu weit, bricht die Funkverbindung ab und Ihr verliert die Kontrolle.

Solltet Ihr trotz vielfältiger Angriffsmöglichkeiten das Zeitliche segnen, dürft Ihr nicht nur bestimmen, an welchem Eurer eroberten Stützpunkte Ihr wieder ins Spiel einsteigt. Ihr habt je nach Mission sogar die Wahl aus einer Handvoll verschiedener Charakterklassen, die sich in puncto Ausrüstung unterscheiden. Im Kampf gegen gepanzerte Fahr-

Michael Herde

Anfangs war ich skeptisch, denn die gesichtslosen Charaktere der 'Stray Dogs'-Einheit wirkten recht beliebig. Nach kurzer Zeit war ich jedoch von den spielerischen Möglichkeiten begeistert: Nonlineare Missionsstrukturen findet man schließlich längst nicht in jedem Shooter. Die Technik-Gimmicks sind allesamt sinnvoll und sorgen zusammen mit den Vehikeln für ein dickes Plus an Spieltiefe. Wenn ich aber Sätze wie "Schöner Tag. Schade, dass ich ihn mit Blut füllen muss!" höre, verliert die packende Kriegsatmosphäre an Ernsthaftigkeit. Ansonsten überzeugt "Frontlines" trotz kleiner Mängel und macht eine Menge Laune. Mit menschlichen Mitstreitern sind die taktischen 32-Mann-Schlachten im Internet enorm abwechslungsreich.

SO SPIELT SICH DER ONLINE-MODUS

Kurz vor Redaktionsschluss bekamen wir die Chance, den Online-Modus von "Frontlines" mit den Entwicklern der Kaos Studios und europäischen Pressevertretern ausgiebig zu testen. Lest hier den Erlebnisbericht:

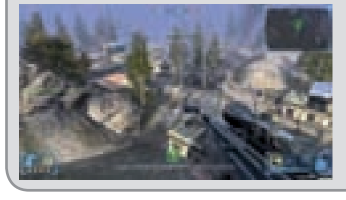


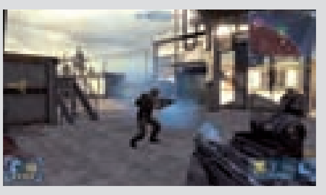
23. Januar 2008, 15 Uhr:
Ich entscheide mich im Matchtyp 'Fronten' für einen von sechs Waffentypen: Angriff, schwerer Angriff, Fahrzeugabwehr, Spezialeinsatz und Nahkampf. Hier entdecke ich eine Neuerung, die offline nicht existiert: Unabhängig von der Waffengattung bestimme ich meine Rolle im Match. Ich entscheide mich für 'Bodenunterstützung'. Die Aufgabe: Den Gegner zurückdrängen. Nachdem ich einige Zeit auf der verwinkelten Berggipfel-Karte herumgerannt bin, Gegner erledigt und Stützpunkte erobert habe, wird plötzlich eine neue Fähigkeit freigeschaltet. Nun kann ich eine mobile Rail-Gun aufbauen und einen vernichtenden Schuss über die halbe Karte abfeuern.

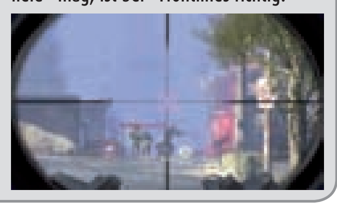
Dass anfangs kaum Mitspieler unterwegs sind, hemmt die taktische Action spürbar. Für weniger als acht Leute ist zumindest diese Karte einfach zu groß. Mit 32 Spielern geht's jedoch richtig rund. Um im Massenchaos die Kontrolle zu behalten, dürft Ihr Euch im Modus 'Trupps' mit bis zu vier Spielern Eurer Seite verbünden. Idealerweise koordiniert dann ein Team die Verteidigung bereits besetzter Stützpunkte, während weitere Teams vorrücken und neue Basen sichern.

Auch wenn ich längst nicht alles gesehen habe, so steht schnell fest: Die riesigen Maps bieten viele Verstecke für Sniper, Deckung für Infanteristen und genügend Raum für offene Fahrzeug-Schusswechsel. Dank 24 verschiedener Kombinationsmöglichkeiten bestimmt Ihr Euren optimalen Charakter. Im Gegensatz zur Solo-Kampagne dürft Ihr hier auch die Zielhilfe deaktivieren, Friendly Fire ist ebenfalls optional. Lags gab es nicht, allerdings stürzte das Spiel mit unserer Testversion einmal ab.

Fazit: Wer Online-Action à la "Battlefield" mag, ist bei "Frontlines richtig!









360 Die Helikopter-Drohne ist stärker als man meinen möchte: Nehmt feindliche Geschütze und Gegner aufs Korn und feuert ihnen ein paar Raketen entgegen. Reißt das Signal ab, bleibt der kleine Todesbringer in der Luft stehen, bis er entweder abgeschossen oder wieder eingesammelt wird.

zeuge oder Helikopter empfiehlt sich ein Soldat mit schwerem Geschütz logischerweise eher als der Scharfschütze.

Obwohl sich die Missionsziele stets ähneln, wird "Frontlines" zu keiner Zeit langweilig, denn es gibt eine Menge auszuprobieren. Kleine Siedlungen wechseln sich ab mit Militärstützpunkten und weitläufigen Fahrzeuggefechten. Einzig die Möglichkeit, Euren Teammitgliedern Befehle zu erteilen, fehlt gelegentlich. Hier und da verhalten sich die nämlich nicht besonders clever und dienen nur als schmückendes Beiwerk für die Krach-Bumm-Schepper-Atmosphäre. In diesen Momenten freute ich mich besonders auf die Online-Kämpfe. Details zu den Mehrspieler-Modi findet Ihr im Kasten links.

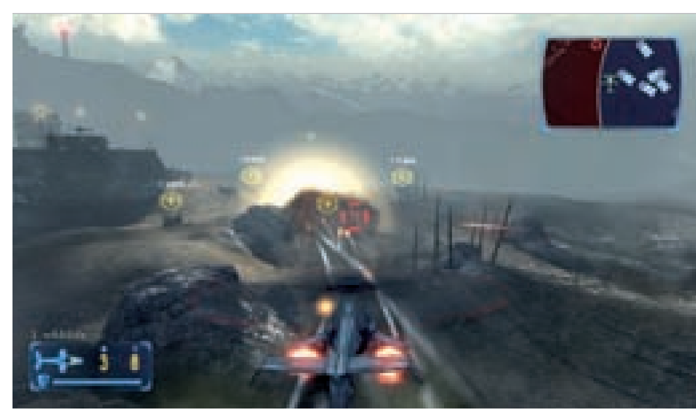
Freiheit hat ihren Preis

Im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern habt Ihr in "Frontlines" nie das Gefühl, Euch durch einen engen Levelschlauch zu bewegen. Vielmehr erinnert der gesamte Spielaufbau angenehm an die epischen Online-Schlachten der "Battlefield"-Serie.

Technisch sorgt "Frontlines" hingegen für gemischte Gefühle: Raketen zischen vorbei, Soldaten brüllen, Granaten detonieren und aus der Ferne vernehmt Ihr das dumpfe Grollen herannahender Panzer – in diesen Momenten seid Ihr mittendrin. Die Grafik ist an sich sehr gut gelungen, bei Kämpfen auf freiem Feld und in Stadtgebieten gerät die Bildrate jedoch mitunter heftig ins Stocken. Auch der Detailgrad schwankt je nach Schauplatz. Hier macht "Call of Duty 4" eine bessere Figur, was aufgrund der linearen Levels aber nicht weiter verwundert.

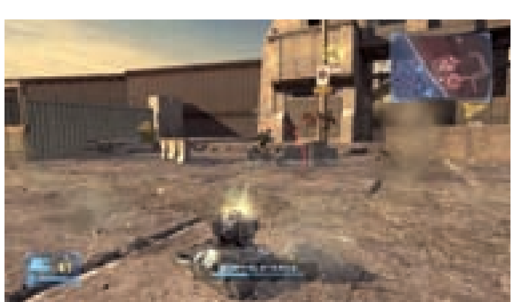
Weitere Ungereimtheiten: Mit Panzern bleibt Ihr schon mal an einfachen Metallzäunen hängen anstatt sie platt zu walzen. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, denn mit der Y-Taste öffnet Ihr das Waffenmenü, der linke Stick bestimmt anschließend die Wumme Eurer Wahl. Umständlicherweise wählt Ihr auch die Granatwerferfunktion Eures Sturmgewehrs über diesen Weg. Noch seltsamer: Drückt Ihr den linken Knüppel, duckt Ihr Euch. Nochmal drücken zum Hinlegen, ein drittes Mal zum Aufstehen. Das nervt jedoch nur so lange, bis Ihr entdeckt, dass man auch per Sprungtaste aufstehen kann. Die deutsche Synchronisation lässt Eure Kameraden dauernd Blödsinn reden, also schnell auf Englisch umstellen.

Allen Mängeln zum Trotz ist "Frontlines" ein Hit, der Solisten ein rund zehnstündiges Ego-Spektakel der ungewöhnlichen Art bietet und online bzw. via System-Link noch mehr Spaß macht. *mh*



360 Im Helikopter räumt Ihr unter der Panzerdivision der Rotstern-Allianz auf. Werdet Ihr abgeschossen, rettet Euch ein Fallschirm.

360 Diese putzige Drohne gleitet zielstrebig durch die Lüfte. Auf Knopfdruck jagt Ihr Gegner wie Equipment hoch.



360 Mit der fahrbaren Minigun erledigt Ihr Gegner problemlos auch durch hüfthohe Deckungen hindurch.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

- Nettospielzeit für Einzelkämpfer: ca. 10 Stunden
- kontrolliert High-Tech-Drohnen und Vehikel
- 2 Online-Spieltypen: Fronten + Trupps
- bis zu 32 Spieler pro Karte
- 8 Karten für Online-Matches

Xbox 360

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS



Final Fantasy XII: Revenant Wings

INFOS

System	DS
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Strategie
Termin	15. Februar
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Potz Blitz: aufwändig präsentierte Echtzeit-Schlachten mit massig Einheiten und trickreichen Aufgaben.



DS Stürmt im Kreuzfeuer die Treppe hoch: Der Feind hält dagegen lieber taktisch geschickt seine Position.

"Final Fantasy" ohne Ende: Wer angesichts der zahlreichen Square-Enix-Neuauflagen für Handhelds ins Gähnen kommt, wird von "Revenant Wings" überraschend wach gerüttelt. Der Echtzeit-Feldzug gilt als Ergänzung zum PS2-Rollenspiel, auch wenn keine Vorkenntnisse nötig sind: Luftpirat Vaan erforscht mit seinen Freunden Penelo, Balthier und Fran den neuen Ivalice-Kontinent Lemures und stößt dabei auf den heiligen Kristall – die beiden Abenteuer haben also nur Helden und Umgebung gemeinsam.

Stylische Schlachten

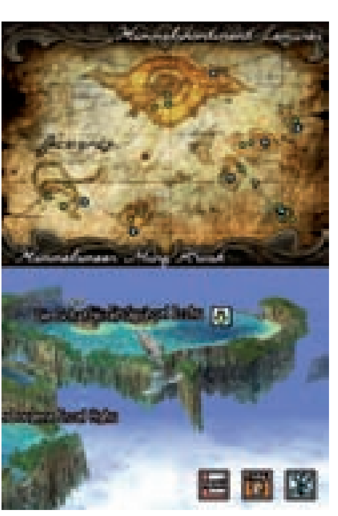
Eure Gruppe führt Ihr mit dem Touchscreen in den Kampf: Ihr markiert eine oder mehrere Figuren und tippt auf Zielkoordinaten oder Feinde – schon setzt sich der Trupp in Bewegung. Es gilt die komplette Karte von Monstern zu säubern, bestimmte Areale zu erobern oder gelegentlich auch mal einen Obermotz aus dem Weg zu räumen. Das gelingt mit vielerlei Kniffen: Fünf der neun Helden ziehen gemeinsam in die Schlacht, bereits mit der Auswahl lassen sich taktische Akzente setzen. Denn die Figuren beherrschen nicht nur individuelle Angriffe, Talente und Ausrüstung, sondern stürmen auch unterschiedlich schnell und geschickt. Außerdem darf jeder Held einige Monster beschwören, die ihn in die Schlacht begleiten: Etwa mit heilenden Chocobos oder Feuer speienden Drachen an der Seite lässt sich so manche Schwäche ausgleichen.

Die verwinkelten Areale sorgen dabei für zusätzliche Abwechslung: Verstärkung gibt's nur an entsprechenden Monsteraltären, außerdem erschweren Engpässe und Steigungen den Sturm – da müsst Ihr aufpassen, dass sich die Helden nicht gegenseitig im Weg stehen. Nur wer die Party clever aufteilt und den Feind in die Zange nimmt, wird letztendlich die heiligen Klunker in Händen halten. Handlung und Universum präsentiert "Final Fantasy XII: Revenant Wings" in opulenter Optik: Ihr steuert mit dem Luftschiff schwebende 3D-Inseln an und bestaunt Action-geladene Renderfilme. Obendrein hat sich der deutsche Partner Koch Media um eine ansprechende Lokalisierung bemüht: Im Gegensatz zum "Tactics"-Kollegen spricht "Revenant Wings" deshalb auch jüngere Feldherren an. *oe*

Oliver Ehrle

Mit vielfältig arrangierbarer Party und reichlich Monsterverstärkung entfacht Square Enix aufregende Massenschlachten, die dank der eingängigen Stylus-Steuerung locker von der Hand gehen – so könnt Ihr Euch voll auf die Taktik konzentrieren. Zudem bringen die aufregende Präsentation und die ansprechende Lokalisation reichlich Atmosphäre in die Schlachten. Lediglich gelegentliches Gedrängel und der fehlende Mehrspieler-Modus lassen Platz für Verbesserungen.

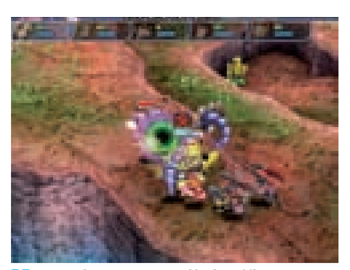
DS Mit dem Stylus lassen sich Sammelkästen öffnen, aber über die Kärtchen auch Gruppen markieren.



DS Mit dem Luftschiff steuert Ihr auf der Weltkarte Inseln an: Jede Lokalität birgt mehrere Missionen.



DS Heizt den Gegnern ordentlich ein: Alle Attacken sind putzig animiert.



DS An Absätzen wird's knifflig: Wer kann die Stufe hochsteigen?

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

- aufregende Massenschlachten mit vielerlei taktischen Einheiten
- abwechslungsreiche Einsatzgebiete mit verzwickten Schlüsselstellen
- intuitive Stylus-Bedienung und optimale Übersicht
- wuchtige Präsentation

DS | **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 7
Sound	8 von 10



Final Fantasy I & II Anniversary Edition

INFOS
System PSP
Entwickler Square Enix, Japan
Hersteller Square Enix
Genre Rollenspiel
Termin 8. Februar
USK ab 6 Jahren
Spieler 1

FAZIT
Behutsam restaurierte Neufassungen der 20 Jahre alten Klassiker mit verständlichen Verschleißerscheinungen.

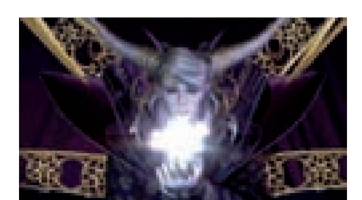


PSP In den Tiefen der Knochenhöhle brät Rotmagier Grim den Skeletten eine über den Schädel ("FF").

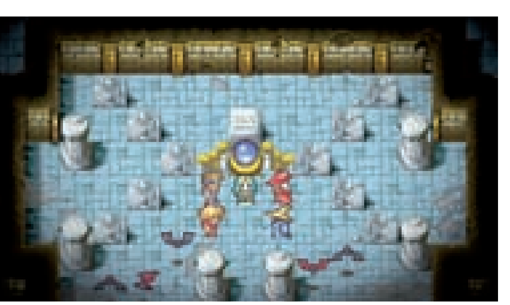
Folgende Story begründete vor 20 Jahren den Ruhm und weltweiten Erfolg von Hironobu Sakaguchi und Squaresoft als Rollenspiel-Meister: Chaos bedroht die Welt. Vier Lichtkrieger töten die vier Elementardämonen sowie das Chaos und reisen dazu in der Zeit herum. Ende. Natürlich sollte man dieses Simpelmärchen heute eher als Zeitdokument denn als ernstzunehmendes Spiel betrachten. Großartig dazu eignen sich die "Final Fantasy"-Jubiläumsfassungen für die PSP, deren erster und zweiter Teil zusammen etwa so viel wie ein normales Spiel kosten. Beide Teile sind als eigenständige UMD erhältlich, entstanden aber offensichtlich in einem Aufwasch: Die Grafik wurde neu gezeichnet und mit einer leichten perspektivischen 'Mode 7'-Wölbung an den PSP-Bildschirm angepasst. Die Charakterportraits entsprechen nun den originalen Artworks von Stardesigner Yoshitaka Amano und heben den ästhetischen Schauwert. Spielprinzip, Story und Dialoge blieben unangetastet und bieten für beide Spiele ein unverfälschtes Erlebnis der alten Schule: Eine abstrakte Landkarte als Oberwelt, heimelige Städte zum Ausruhen und Einkaufen und Gründerzeit-Dungeons, komplett mit nervigen Sackgassen und unbarmherzigem Zufallskampf-Overkill.

Final Fantasy Anniversary Edition
Obwohl beim ersten Teil der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zum NES-Original merklich gemildert wurde, könnt Ihr noch immer ohne Warnung in Gebiete stolpern, deren hochstufige Monsterbevölkerung eine Anfängerparty in der ersten Kampfrunde aus den Heldenlatschen haut. Die Kämpfe selbst gehen flott von der Hand, bleiben grafisch aber spartanisch. Das Beste an den spärlichen Animationen sind die knallbunten Effekte von Zaubersprüchen. Wer das Original auswendig kennt, freut sich über das 'Labyrinth of Time', ein nettes Bonus-Dungeon mit Zeitlimit.

Final Fantasy II Anniversary Edition
Teil 2 entwickelt sich in Sachen Story und Spieldesign in spärlichen, aber spürbaren Schritten weiter. Die an "Star Wars" angelehnte Story um den Rebellenführer Firion und seinen Kampf gegen den höllisch gutaussehenden Imperator des Pandemoniums wird per witzigem Stichwort-Dialogsystem erzählt. Aufgeschnappte Schlüsselwörter können in späteren Dialogen ins Gespräch geworfen werden, um Informationen zu erhalten und die Story voranzutreiben. Die Handlung von "Final Fantasy II" bleibt trotzdem linear, Ihr bekommt so aber etwas mehr Interaktionsmöglichkeiten.


PSP Seine androgyne Majestät der Imperator im Render-Intro. ("FF II")

An der Rundenkampf-Front hat sich technisch im Vergleich zum ersten Teil wenig getan. Die Kämpfe wurden einfacher, dafür aber auch mehr. Square Enix spendiert erneut nettes Bonusmaterial: In den beiden neuen Bonus-Dungeons 'Arcane Labyrinth' und 'Arcane Asylum' könnt Ihr neue Bosse bekämpfen und supermächtige Zaubersprüche finden. Beide UMDs umfassen außerdem das Render-Intro der PSone-Neuauflage sowie die Bonus-Dungeons des GBA-Sammelmoduls. *mw*


PSP Gruppenbild mit Dame: Im ersten Teil darf die traditionelle Prinzessinnenrettung nicht fehlen. ("FF")


PSP Die leichte Verzerrung der Oberwelt erinnert angenehm an schräge 'Mode 7'-Zeiten. ("FF II")

Max Wildgruber
Für den einen Jubiläums-Geldmacherei, für den anderen ein Geschenk an Fans, die einer Serie 20 Jahre die Treue hielten. Betrachtet man die Jubiläums-Edition als vollwertiges Spiel, kann man über den eintönigen Spielablauf und die zumindest im ersten Teil simple Story nicht hinwegsehen. Sammler freuen sich hingegen über die vorbildliche Bonus-Ausstattung, die neben den neuen Dungeons und Galerien auch das Material der PSone und GBA-Versionen umfasst. Wer kein Fan ist, kann diese als billige Alternativen gebraucht ersteigern.

FINAL FANTASY
» Neuauflage des zwanzig Jahre alten NES-Originals mit neu gezeichneter 16:9-Optik
» Render-Intro, Bonus-Dungeon & Yoshitaka Amano Artwork-Galerie
» neue Charakterportraits

PSP — SPIELSPASS 65 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FINAL FANTASY II
» zweiter Teil der "Final Fanatsy"-Reihe mit reiferer Story und komplexeren Dialogen
» mehr Zufallskämpfe als in Teil 1
» Render-Intro, 2 Bonus-Dungeons & Yoshitaka Amano Artwork-Galerie

PSP — SPIELSPASS 68 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

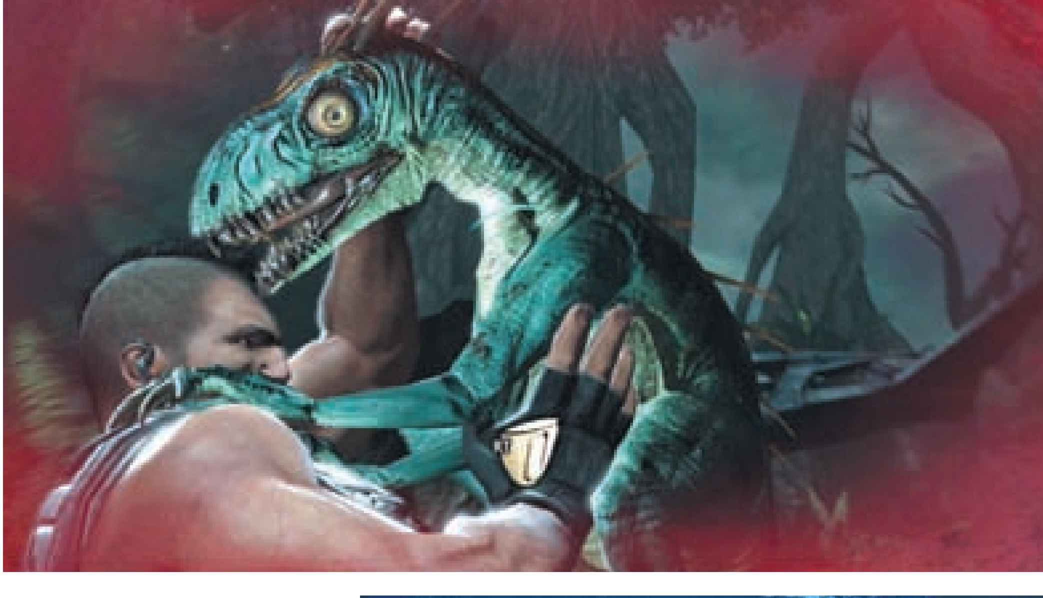
Turok

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Propaganda, Kanada
Hersteller	Touchstone
Genre	Ego-Shooter
Termin	7. Februar
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Viel besser als jedes Dschungelcamp: atmosphärischer Survival-Shooter mit knallharten Kämpfen – auf Dauer etwas eindimensional.



360 Schau mir in die Augen, Kleiner! Bearbeitet blitzschnell den rechten Trigger, um nicht draufzugehen.

Turok ist einer der wenigen Pioniere des Ego-Shooter-Genres, der nicht schnurstracks auf dem deutschen Index landete. Zu verdanken hat die Serie dies nicht nur der Tatsache, dass Euch im Erstling hierzulande Roboter statt Menschen vor die Flinte sprangen. Schließlich war die Jagd auf angriffslustige Dinosaurier seit Anbeginn wesentliches Spielelement. Die sind bekanntermaßen nicht besonders menschenähnlich, alle bissig und zudem sogar schon ausgestorben. Weil das die Nazis leider immer noch nicht ganz sind, hatte id Softwares legendärer Ich-Schießer einen deutlich schwereren Stand. Auch russischen Agenten – und seien sie noch so erzschurkisch veranlagt – in ihre Weichteile oder zwischen die goldenen Augen zu ballern, ist schlecht, schlimm und gehört gefälligst verboten. Schließlich macht ein solches Killerspiel die Jugend automatisch zum Straftäter.

Zum Glück sind die Zeiten der Radikal-Indizierung von Ego-Shootern vorbei – wer nicht gleich menschliche Körperteile vom Himmel regnen lässt oder Leichen bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt, darf auf das USK-Prüfsiegel 'Keine Jugendfreigabe' hoffen. Nun regnen aber beim neuen "Turok" regelmäßig Fleischbrocken herab, winden sich zuckende Leichen im Todeskampf oder fließt das hochaufgelöste Blut in Strömen.

Ach ja, richtig – es sind ja nur Dino-Blut, Dino-Fleisch und Dino-Leichen. Klar, dass eine Gesellschaft, die das Abschlachten unzähliger Lebewesen für die tägliche Leberkäs-Semmel oder das abendliche Wurstbrot ohne Murren in Kauf nimmt, in dieser Beziehung abgestumpft ist. Die Regel ist: Dinos bluten, platzen, zucken – Menschen nicht. Versteht uns an dieser Stelle nicht falsch, wir wollen nicht den Moralapostel spielen, sondern wundern uns einfach, dass die Kämpfe mit den Echsen derart brutal ausfallen müssen. Sicher trägt dies zur Intensität der Kämpfe bei, legt aber auch die Frage nahe: Würde das nicht gleichermaßen für die Schusswechsel mit den menschlichen Feinden gelten? "Man wolle die Grenzen des guten Geschmacks nicht überschreiten", erklärte uns Josh Holmes, Vizepräsident des "Turok"-Entwicklerstudios. Vielleicht wollte man aber auch einfach die Probleme vermeiden, die Rockstar mit "Manhunt 2" bekam. Was sich der Entwickler des Kassenschlagers "GTA" erlauben kann, hätte für die kanadischen Frischlinge sicher das frühe Ende ihrer Karriere bedeutet.



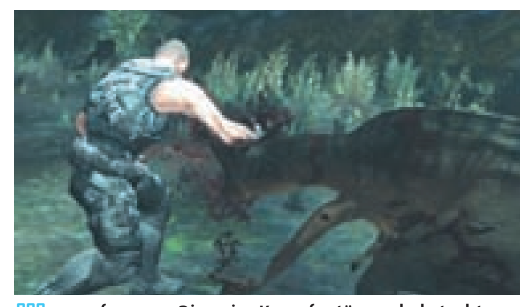
360 Chaingun – chancenlos. Um den dick gepanzerten Spidermech zu knacken, braucht Ihr den Raketenwerfer. Doof, dass der hinter dem Vieh liegt.

Matthias Schmid

Fast wollte ich bei der Genreangabe von "Turok" 'Überlebenskampf' statt 'Ego-Shooter' schreiben: Getragen von der dichten Soundkulisse fürchtet Ihr im verregneten Dschungel jedes Knacken, manchmal sogar Eure eigenen Schritte. Kommt während eines Nachteinsatzes oder im Schlund der Erde noch Dunkelheit hinzu, ist der Adrenalinschub garantiert, wenn ein Raptor um die Ecke biegt und Turok am Schlafittchen packt. Auch die Steuerung fühlt sich richtig gut an und die Grafik ist stimmig. Den Sprung in die Award-Regionen verpasst "Turok" wegen des auf Dauer recht eintönigen Leveldesigns, unfairen Stellen und den ständig gleichen menschlichen Gegnern.



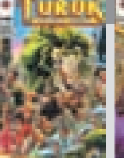
360 Das Messer ist Turoks bester Freund: Egal, ob Ihr auf Schleichtour im hohen Gras unterwegs seid oder...

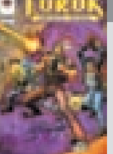


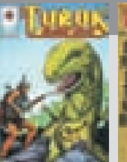
360 ...verfressene Dinos im Kampfgetümmel absteckt, bevor sie Euch ins Jenseits befördern.

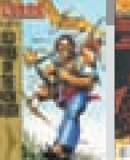
DIE COMIC-VORLAGE

Turok, der Dinojäger, ist keine Acclaim-Erfindung. Zum ersten Mal in Erscheinung trat er in den 1950er-Jahre-Comics "Four Colors". Die Hefte rechts entstammen der Valiant-Reihe aus den frühen 1990ern.

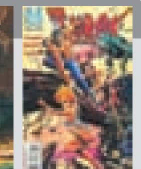








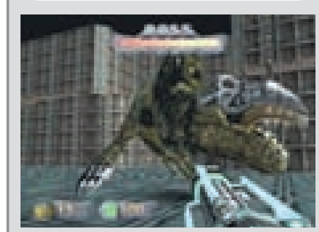




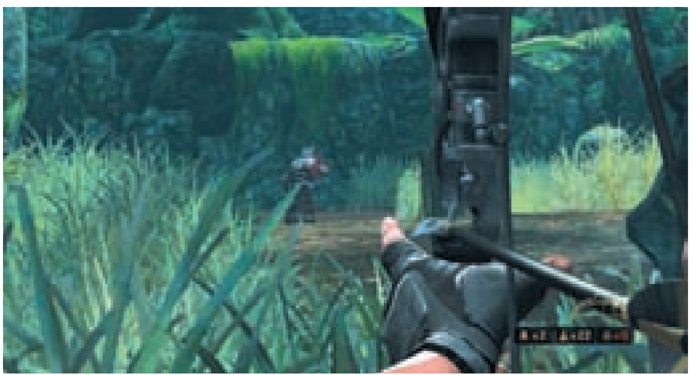


360 Praktisch, aber leider nicht tödlich: Die Sekundärfunktion dieser durchschlagenden Plasmaknarre zaubert eine deftige Explosion auf den Schirm, die Eure Gegner durch die Luft schleudert. Problem: Die Burschen stehen wieder auf.

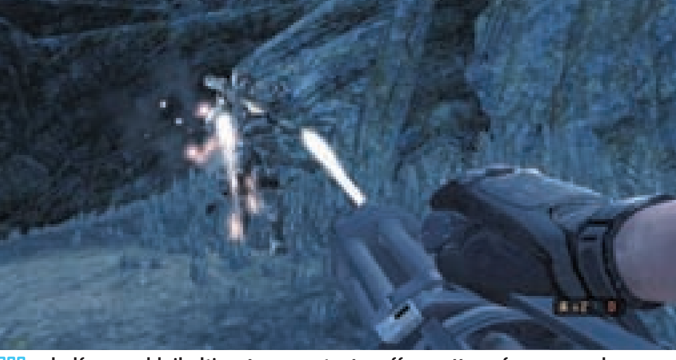
EGO-GESCHICHTE



"Turok: The Dinosaur Hunter" (Bild) ließ anno 1997 das Herz jagdlustiger N64-Besitzer höher schlagen. Zwar wurden in der deutschen Version menschliche Gegner durch Roboter ersetzt, dem Erfolg der Serie tat dies jedoch keinen Abbruch – die Ego-Schießerei brachte es sogar zu einem Japan-Release. Drei gelungene N64-Nachfolger unterstrichen den guten Ruf der Reihe, auf der letzten Konsolengeneration geriet die Marke trotz der Veröffentlichung von "Turok Evolution" (und guter Kritiken) langsam in Vergessenheit.



360 Die zwei Gesichter des Spiels: Mit dem Präzisionsbogen hebt Ihr selbst weit entfernte Wachen gänzlich lautlos aus. Werdet Ihr aber entdeckt...



360 ...helfen nur bleihaltige Argumente. Im offenen Kampf gegen mehrere Feinde seht Ihr jedoch meist kein Land.

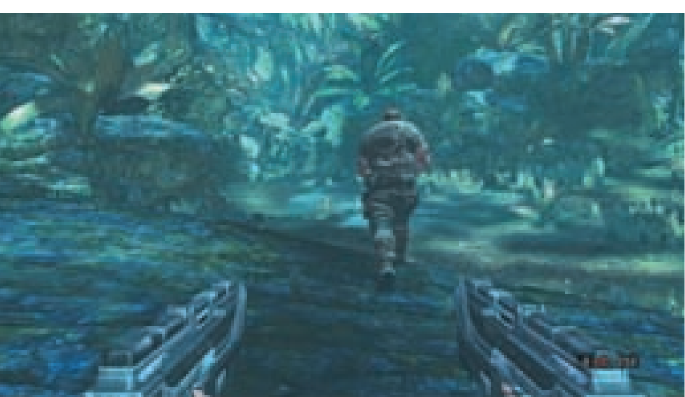
Willkommen in der grünen Hölle

Ihr mögt uns diese lange Einführung verzeihen, da wir aber erst im letzten Monat ausführlich über den Titel berichtet haben, sollte der verbliebene Platz genügen, um das Spiel adäquat zu besprechen. Die Story ist schnell erklärt: Auf dem Weg zu einem Einsatz gegen eine Söldnermiliz wird Turoks Raumschiff abgeschossen und stürzt auf einen Planeten voller urtümlicher Echsen und besagter Militärs. Nun muss sich der Nachfahre amerikanischer Ureinwohner durch den Dschungel kämpfen, finstere Höhlensysteme erforschen und weite Ebenen durchwandern. Zwar sind nicht alle Dinos an seinem zarten Fleisch interessiert, beim Großteil jedoch gilt: fressen (= töten) oder gefressen werden. Turoks beste Waffe im Kampf mit den wieselflinken Gesellen ist das Messer. Steht Ihr neben oder hinter einem Dinosaurier, erscheint für einen kurzen Moment die Einblendung 'Rechte Schultertaste'. Wer schnell genug drückt, darf aus der dritten Person miterleben, wie Turok dem Reptil den Garaus macht. Größere Exemplare wie der T-Rex, können Euch mit einem Happs verschlingen: Sucht also in einem hohlen Baumstamm Zuflucht und traktiert die Bestie mit großem Kaliber und explosiven Überraschungen. Habt Ihr Glück, kommen gerade ein paar Raptoren des Weges, die der Riese verputzt, und Euch so für einen Moment vergisst.

Der Kampf der Gegner untereinander kann Euch so manches Mal das Leben retten: Beobachtet die Auseinandersetzung 'Söldner vs. Dino', lehnt Euch zurück und knallt danach nur noch den Sieger ab. Dennoch sind die meisten Feinde mit Vorsicht zu genießen: Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zerfleischen Euch Echsen im Nu oder sterbt Ihr im Kugelhagel der Feinde. Nur wenn Ihr das Überraschungsmoment auf Eurer Seite habt, solltet Ihr den offenen Kampf suchen. Gerade in den Innenabschnitten ist das Anschleichen oft unmöglich: Nutzt deshalb geschickt die Deckung, nehmt Euch vor Granaten in Acht und erledigt Gegner aus der Ferne. Da Letztere einiges aushalten, sich blitzschnell verstecken und Euch flankieren, werdet Ihr während der etwa zehnstündigen Kampagne etliche Mal ins Gras beißen – um Euch anschließend eventuell über einen der manchmal recht spärlich verteilten Autosave-Punkte zu ärgern. *ms*

Michael Herde

Ich muss Matthias widersprechen: Im Vergleich zu den unzähligen Ego-Abenteuern, die sich auf meinem Schreibtisch stapeln, fühlt sich die Steuerung etwas schwammig an. Die Mini-Dinos beispielsweise treffe ich selten auf Anhieb, auch im Kampf gegen menschliche Gegner hatte ich Probleme. Nervig: die spärlichen Rücksetzpunkte in Verbindung mit dem harschen Schwierigkeitsgrad. Davon abgesehen gefallen mir die dichte Dschungelatmosphäre und die Dinometzeleien.



360 Ich bin ein mit der Unreal Engine 3 erstellter Muskelprotz (und werde von Dinos und Söldnern gejagt), holt mich hier raus!

TUROK

» Turok kann 4 Waffen gleichzeitig tragen
» Gegner kämpfen untereinander
» Dinos bluten, Menschen nicht
» deutsche Sprachausgabe (die Soundwertung '9 von 10' basiert auf unserer englischsprachigen Testversion)
» Zweitfeuerfunktion bei allen Waffen

Xbox 360

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	–
Grafik	7 von 10
Sound	9 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

* Multiplayer-Nachtest folgt

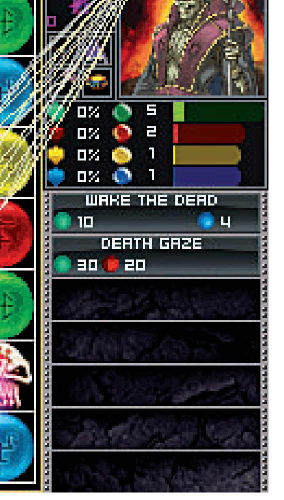
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Vicious Cycle, USA
Hersteller	D3 Publisher
Genre	Knobel-Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Gelungene Fusion aus klassischem 2D-Rollenspiel und pfiffiger Knobelei, die aber an unfairen Momenten leidet.



PSP Die spannenden Juwelen-und-Totenkopf-Schiebereien sind auf der PSP am besten in Szene gesetzt.

Eigentlich kostet "Puzzle Quest" nur günstige 30 Euro. Aber wer schwache Nerven hat, kann durchaus mal noch weitere 30 bis 170 Euro mehr loswerden – denn billiger gibt's Ersatz für im Wutanfall demolierte Pads oder PSPs nun mal nicht. Ob die tückischen Computergegner einfach nur im günstigsten Moment überraschend oft eine gewaltige Menge Glück haben oder das Spiel nicht doch vielleicht schlicht und einfach betrügt, ist kaum zu klären. Nur dass es immer wieder passiert, daran lässt sich nicht rütteln.

Aber von Anfang an: Als wackerer Held zieht Ihr durch ein Bitmap-Königreich, führt mit hübschen Standbildern illustrierte Sprechblasen-Unterhaltungen und erfüllt Aufträge, um das Fantasy-Land vor bösartigen Monstern zu beschützen. Dazu kauft Ihr bessere Ausrüstung, erforscht wirkungsvolle Zaubersprüche und werbt Kampfgefährten an. Klingt wie ein klassisches Rollenspiel? Ist es im Prinzip auch, wäre da nicht ein ganz besonderer Kniff – Duelle gegen Feinde finden nämlich nicht in Taktikbildschirmen statt, sondern werden mit einer Knobelpartie ausgefochten, die recht unverfroren das bekannte Prinzip von "Bejeweled" übernimmt.

Üben, üben, üben!

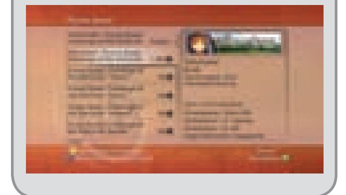
Diese ungewöhnliche Mixtur funktioniert prima und gibt vor allem der Denkspiel-Hälfte neue Würze. Nur besagte Feinde, die manchmal in für Euch denkbar ungünstigen Momenten zu wissen scheinen, welche Teile nach einer Aktion ins Spielfeld fallen und prompt vernichtende Kettenreaktionen auslösen werden, nerven – aber dann richtig. Dass "Puzzle Quest" trotzdem eine ganze Menge Spaß macht, zeigt erst richtig, wie viel im Abenteuer steckt.

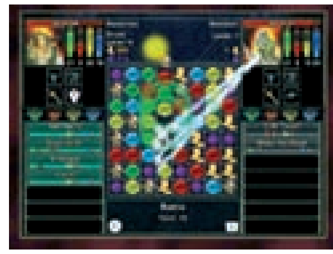
Allerdings spielt es auch eine Rolle, auf welcher Konsole Ihr ans Werk geht: Auf der PSP habt Ihr dank geräumigem Widescreen-Layout stets alle relevanten Informationen im Blick und könnt trotzdem noch hübsche Bitmap-Optiken bewundern. Beim DS wurde trotz doppeltem Bildschirm nicht alles auf einmal draufgepackt, weshalb Ihr lästig Ansichten wechseln müsst. Lieblos fallen die Heimfassungen aus, die mit 4:3-Format auskommen müssen und das Spielbrett klein machen. Auch die Steuerung klappt nicht überall gleich: PSP und PS2 nutzen Knöpfe und Knüppel bzw. Digikreuz gut, die Stylusabfrage des DS ist dagegen arg träge. Ein Rätsel stellen die wählbaren Konfigurationen der Wii-Fassung dar, die zwischen planlos und funktionell schwanken. *us*

DS Zwei Bildschirme und trotzdem nicht alle Informationen drauf? Buh!

SPARTARIF GEFÄLLIG?

Wer beim Umsetzungs-Rundumschlag eine Xbox-360-Version vermisst, sollte auf den Online-Marktplatz schauen – dort ist "Puzzle Quest" schon länger für 1.200 Punkte (ca. 15 Euro) erhältlich. Spielerisch ist die Download-Fassung identisch mit den medienbasierten Kollegen, dazu werden alle Vorzüge gebündelt: Das Widescreen-Format sorgt für die bestmögliche Übersicht, dank flinker und genauer Padsteuerung habt Ihr alles unter Kontrolle. Als besonderes Extra dürft Ihr Euch online duellieren, außerdem steht bald ein Erweiterungspack an. Wer eine Xbox 360 hat und auf einen Datenträger verzichten kann, ist mit dieser Fassung nicht nur am günstigsten, sondern auch am besten dran.





Wii Lupe gefällig? Das eigentliche Spielfeld fällt auf dem Wii (und der PS2) unnötig klein aus.

Ulrich Steppberger

Wieso ist nur bisher niemand auf diese Idee gekommen? Die Kombination aus bewährtem Knobel-Dauerbrenner und klassischem, aber beileibe nicht langweiligem Rollenspiel-Drumherum ist nicht nur ungewöhnlich, sondern auch sehr spaßig. Zahlreiche Details liefern genug Abwechslungsmomente, so dass die Duelle auch auf Dauer nicht langweilig werden. Eigentlich gibt's (neben der schlampigen Umsetzungen) nur ein Problem, aber das ist dafür groß: Wenn die hellseherischen Fähigkeiten der CPU-Gegner zum wiederholten Mal einen sicher geglaubten Sieg noch verhindern, ist der Frust gewaltig – wer damit umgehen kann, kriegt ein launiges Abenteuer serviert.

PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

- » umfangreiches Rollenspiel mit allen gängigen Genre-Konventionen
- » Kämpfe werden in einer "Bejeweled"-Knobelrunde ausgefochten
- » 4 Charakterklassen, zahllose Zauber

SYSTEM-VERGLEICH

In Sachen Übersicht hat die PSP-Fassung die Nase vorn, bei der Bedienung liegen beide Sony-Versionen gleichauf. Die Wii- und DS-Umsetzungen hinken mit gewöhnungsbedürftiger Handhabung etwas hinterher.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 74 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	6 von 10

Wii — SPIELSPASS 74 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

PSP — SPIELSPASS 75 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10

DS — SPIELSPASS 73 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

Cooking Mama



Wii Das Brutzeln in der Pfanne gehört zu den kniffligeren Angelegenheiten – beachtet, dass die Zutaten unterschiedlich schnell gar werden.

INFOS

System	Wii / DS
Entwickler	Taito, Japan
Hersteller	505 Games
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2 / 1 (DS)

FAZIT

Vergnügliche Minispielsammlung rund ums Kochen mit viel Charme, witzigen Ideen und zahlreichen Gerichten.

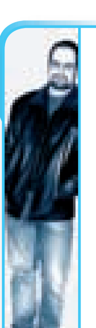


DS Immer feste drauf: Mit flotten Tippern klopft Ihr das Fleisch weich.

Freudige Überraschung zum Jahreswechsel: Die kulleräugige Superhausfrau "Cooking Mama" darf endlich auch offiziell in Deutschland den Löffel schwingen – THQ sei Dank.

Auch wenn DS- und Wii-Fassung jetzt den gleichen Titel tragen (in den USA kam bei der Heimversion noch der Zusatz "Cook Off" dazu), gibt es doch einige Unterschiede. Zwar geht es jeweils darum, bekömmliche Gerichte zu kochen, indem Ihr die in einzelne Arbeitsschritte aufgeteilten Tätigkeiten wie Schneiden, Rühren, Mischen oder Kneten durch Remote-Gesten bzw. Stylus-Schwünge ausführt. Dabei unterscheidet sich aber die Anzahl der vorgegebenen Speisen, zudem könnt Ihr auf dem DS auch eigene Zusammenstellungen kreieren. Dafür dürfen Wii-Köche via Splitscreen zum Duell ran und gewinnen Preise, um die eigene Küche auszustaffieren.

Aber egal, für welche Fassung Ihr Euch entscheidet: "Cooking Mama" ist ein charmanter und für alle Altersgruppen tauglicher Geschicklichkeitsspaß, der die jeweiligen Konsoleneigenheiten prima nutzt. *us*



Ulrich Steppberger

Minispielsammlungen gibt es viele, aber "Cooking Mama" hat mein Herz mit Animecharme und witzigen Ideen gewonnen. Klar, einige Tätigkeiten wiederholen sich oft und manche sind etwas unhandlich, aber das flotte Kochen macht einfach Laune. Dabei liegt der Stylus bequemer in der Hand als die Remote, besonders die Schneidebewegungen klappen genauer.

COOKING MAMA

- » 55 (Wii) bzw. 76 (DS) Gerichte aus aller Welt
- » dutzende skurrile Mini-Aufgaben
- » eigene Mahlzeiten erstellbar (DS)
- » Kochduelle im Splitscreen (Wii)
- » knuffige Anime-Aufmachung

SYSTEM-VERGLEICH

Die Wii-Fassung ist für gesellige Köche dank der Splitscreen-Duelle die bessere Wahl. Bereitet Ihr überwiegend alleine Speisen zu, hat die DS-Version mit etwas besserer Steuerung und mehr Gerichten die Nase vorn.

Wii — SPIELSPASS 73 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10

DS — SPIELSPASS 74 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10



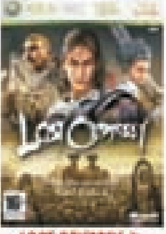
SEIT ÜBER 14 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES

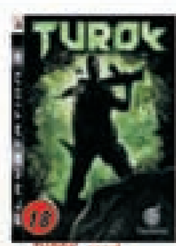


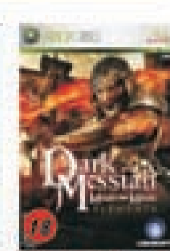
FRESH DYNAMITE DELIVERY
SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nähe BURGER KING
TEL: 0201-777225

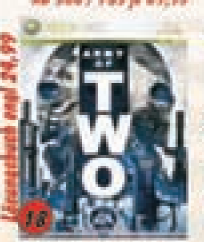
24 Std. ONLINE SHOPPING
WWW.GAMESTOREWORLD.DE


HALF-LIFE - ORANGE BOX UNCUT XB 360 / PS3 je 69,95


LOST ODYSSEY dt. XB 360 - 64,95 ab Febr.

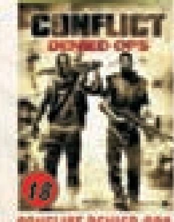

TUROK -uncut- XB360/PS3 ab Febr.


DARK MESSIAH -uncut- XB360 69,95

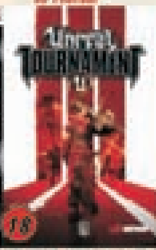

ARMY of TWO UNCUT XB 360 / PS3 ab MÄRZ

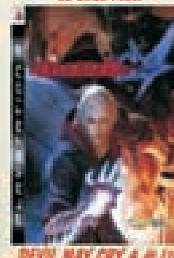

THE CLUB UNCUT XB 360 / Ps3 ab Februar

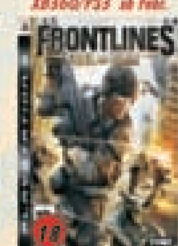

CONDEMNED 2 UNCUT XB 360/PS3 ab Ende Febr.


CONFLICT DENIED OPS UNCUT XB360/PS3 ab Febr.


R.E. Umbrella Chronicles PAL - UNCUT - 64,95 deutsche Texte


UNREAL TOURNAMENT Ps3 / XB360 UNCUT je 69,95


DEVIL MAY CRY 4 dt. (16) Xb360 - 59,95 PS 3 - 67,95


FRONTLINES UNCUT XB360/PS3 ab Febr.

Top4: 1 2. RE Umbrella uncut 3. HL OrangeBox 2 4. M2 PSP

XBOX - HITS
BLOOD RAYNE 2 dt. (18) 44,95
DARKWATCH PAL (18) 29,95
FLATOUT 2 Pal uncut 59,95
GTA San Andreas dt. Texte 59,95
HALF LIFE 2 dt. (18) 29,95
SOUL CALIBUR 2 dt. 29,95

NINTENDO WII-WII-WII
WII inkl WiiSports 249,95
SCARFACE dt. 54,95
Metroid 3 Corruption dt. 49,95
Mario Galaxy dt. 49,95
NO MORE HEROES dt. Febr.
Mario Party 8 dt. 49,95
Medal of Honor Heroes2 Febr.
M2 PAL (18) nur kurze Zeit ???
MARIO-SONIC Olympic dt 59,95
Ghost Squad PAL (18) 49,95
PAPER MARIO dt. 49,95
Resident Evil 4 dt 54,95
Zack & Wiki dt. 49,95

XBOX360 GAMES
ACE COMBAT 6 dt. 64,95
Alone in the Dark März
BURNOUT PARADISE dt. 67,95
BIOSHOCK uncut (18) 44,95
CALLofDuty4 uncut (18) 59,95
CONDEMNED 2 uncut (18) März
Command&Conquer dt. 29,95
DARK SECTOR uncut März
Eternal Sonata dt. 64,95
FLATOUT U.C. PAL uncut 49,95
GrandTheftAuto IV uncut April
HALO 3 dt. (18) 54,95
HALO3Collectors dt. (18) 64,95
Kingdom Under Fire dt. 59,95
MASS EFFECT dt. 64,95
RAINBOW SIX 2 (18) März
Stranglehold (dt.) 49,95
TURNING POINT (18) (dt.) Febr.
THE CLUB uncut (18) Febr.
VIRTUA FIGHTER 5 PAL 54,95
VIKING uncut (18) März

PLAYSTATION3 399,95
DUALSHOCK 3 inkl RumbleFunktion
ALONE in the Dark März
BURNOUT PARADISE dt. 67,95
CONDEMNED 2 uncut (18) März
DARK SECTOR uncut März
GrandTheftAuto IV uncut April
GRAN TURISMO5 Prol. März
HAZE uncut März
Stranglehold (dt) 18 69,95
RAINBOW SIX 2 (18) März
The Darkness (dt) 18 64,95
TEKKEN 6 März
TIME CRISIS 4 ink. Guncon 99,95
TURNING POINT (18) dt. Febr.
UNCHARTED Drakes dt. 69,95
VIKING uncut März

PLAYSTATION 2
RE 4 Ltd. Edition (dt) 18 44,95
Shadow Hearts 3 PAL 49,95
God of War 2 (18) 19,95
M2 PAL (18) nur für kurze Zeit ???

BESTELLHOTLINE: 0201-777235
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
INHABER: ZEGLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

The Club

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Bizarre Creations, England
Hersteller	Sega
Genre	Action
Termin	8. Februar
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Fordernde High-Score-Schießerei mit flotter, aber unspektakulärer Grafik, die nur Punktesammler langfristig begeistert.



PS3 Hechtrolle + Schuss = 'Deathroll'-Bonus: Artistischen Killern winkt ein Punktegoodie!

Ob Ego- oder Third-Person-Shooter: Ballerspiele haben Hochkonjunktur und unterscheiden sich oft nur noch in Details. Meist stehen mehr oder weniger spannende Storys oder opulente Online-Schlachten im Vordergrund. Von diesem Einheitsbrei hebt sich "The Club" auf jeden Fall angenehm ab. Das neueste Werk des "Project Gotham"-Teams von Bizarre Creations setzt auf altmodische High-Score-Jagden in kurzen, linearen Levels mit hohem Wiederspielwert. Obwohl Ihr mit einem abwechslungsreichen Bleispritzenarsenal böse Buben abknallt, erinnert "The Club" eher an die Kudos-Combos besagter Raserserie oder die "Tony Hawk"-Reihe.

Übung macht den Meister

Wer "The Club" nur kurz anzockt, wird wohl die Nase rümpfen und das Pad beiseite legen. Zwar ist die Grafik flott und ruckelfrei, besonders schick sieht die hektische Punktehatz jedoch nicht aus. Auch in Sachen Spielablauf hält sich die Abwechslung in Grenzen. Mit einem von sechs Charakteren (zwei weitere sind freischaltbar), die sich hinsichtlich Ausdauer, Kraft und Geschwindigkeit unterscheiden, nehmt Ihr an einem Turnier des titelgebenden Geheimbundes teil. In den knapp 50 Abschnitten knackt Ihr mal einen vorgegebenen High Score, ein anderes Mal gilt es, eine bestimmte Zeit gegen heranstürmende Gegner zu bestehen oder innerhalb eines Zeitlimits drei Runden eines feindgespickten Parcours abzulaufen. Den Kern der Schießereien bildet ein ausgefeiltes Combo-System: Mit jedem Gegner erhöht sich ein Multiplikator, die jeweilige Punktzahl ist abhängig von der Art des Kills. So winken Extrapunkte für Treffer am Kopf, nach einer Hechtrolle, durch die Körperpanzerung oder mit einem Querschläger. Je höher der Zähler, desto weniger Zeit bleibt für den nächsten Gegner. Das wird schnell hektisch und erfordert wie beim Skater-Toni Übung. Auf Wunsch zockt Ihr online, via System Link oder per Splitscreen.

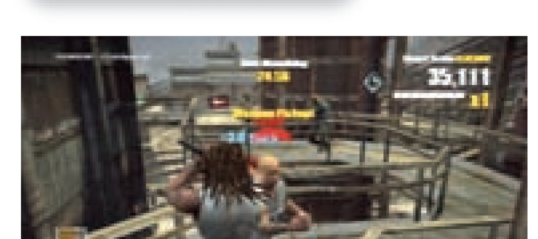
Wer also nach Action jenseits US-patriotischer Söldnerschamützel sucht, wird bei "The Club" fündig. Wollt Ihr spannende Abenteuer, sucht Ihr besser woanders. *mh*



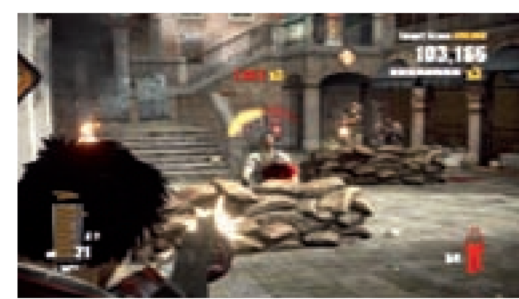
360 Skullshot-Zielscheiben erhalten Euren Combo-Multiplikator, wenn wie hier im 'Survivor'-Modus gerade keine Gegner auf Euch losstürmen.

Michael Herde

Wenn Euch das Konzept eines combolastigen Rennspiels mit Menschen und Waffen begeistert, dann seid Ihr hier richtig. Im Kampf um immer bessere Ergebnisse, die dem internationalen Vergleich in Online-Ranglisten standhalten müssen, zählt jeder Punkt. Und davon sind in den kurzen Abschnitten eine Menge zu ergattern – viel Übung vorausgesetzt! Als motivierenden Happen zwischendurch finde ich "The Club" gelungen. Da mich aber auch Gamerscore- und Achievement-Jagden kalt lassen, fesselt mich die bleihaltige Punktehatz nicht längerfristig. Zudem stören mich die etwas zu langen Nachladeanimationen und angesichts der recht unspektakulären Grafik hätten es ruhig konstante 60 Bilder pro Sekunde sein dürfen.



360 Während der lahmen Nachladephasen tut's auch ein schneller Hieb mit dem Gewehrkolben.



360 Mit gedrücktem linken Trigger zoomt Ihr auf Wunsch näher ans Geschehen heran.

THE CLUB

- » Oldschool-High-Score-Jagd statt Story
- » nur die PS3-Version erscheint offiziell in Deutschland
- » "The Club" stammt von den "PGR"-Machern Bizarre Creations
- » wird sehr wahrscheinlich indiziert

SYSTEM-VERGLEICH

Auf der Xbox 360 läuft "The Club" nur in 60 Hz. Die PS3-Version installiert zusätzliche Daten auf der Festplatte, allerdings verkürzen sich die Ladezeiten kaum. Ansonsten gleichen sich die Versionen aufs Haar.

PlayStation 3 — SPIELSPASS 73 von 100

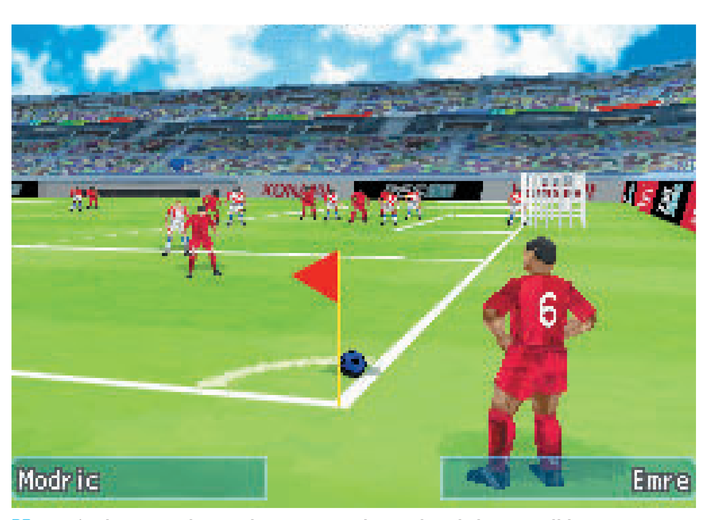
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 73 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

Pro Evolution Soccer 2008





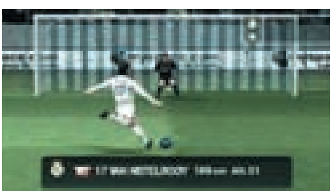
DS Was'n das? Zurück ins Jahr 1996 mit diesen hässlichen Pixelklumpen! Fußball-Spieler können auch auf dem DS deutlich besser aussehen.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Sportspiel
Termin	28. Februar / im Handel (DS)
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4 (1-2 PSP)

FAZIT

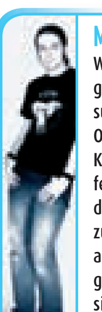
Auf PSP ist "PES 2008" ein schmucker, realistischer Kick, die DS-Version jedoch enttäuscht.



PSP Schon besser: Die Optik der PSP-Fassung ist viel näher am PS2-Vorbild.

So ein Retrokick ist schon was Nettes: Für zehn Euro "Sensible World of Soccer" downloaden und wie in alten Zeiten Spaß haben – mit Pixelgrafik und Rausch-Sound. Wer dieses Spielerlebnis auch unterwegs nicht missen möchte, packt "PES 2008" in den DS – denn auch hier gibt's riesige Pixel und Sound auf dem Niveau eines defekten Röhrenradios. Die Spielbarkeit orientiert sich erfreulicherweise an den anderen Versionen der Kickerei – die schwammigere Ballphysik und das lahme Tempo wurden seit dem letzten Jahr kaum verbessert. Feinheiten wie der lange Kurzpass fehlen leider, zudem sind viel weniger Teams (u.a. fehlen Barcelona, Real und Inter) als auf der PSP dabei.

Die Version für die Sony-Konsole kann das hohe Niveau des Vorjahres halten. Die Matches spielen sich fast so gut wie auf der PS2, immer wieder freut Ihr Euch über realitätsnahe Spielsituationen und ungewöhnliche Tore. Auch der 'Meisterliga'-Modus inklusive PS2-Link ist mit an Bord. Technisch gesehen gibt's außer leichten Rucklern und Clippingfehlern wenig zu meckern. Störend hingegen ist, dass die Kommentatoren ziemlich maulfaul sind. *ms*



Matthias Schmid

Wäre die DS-Version spielerisch genauso gut wie die PSP-Fassung, wäre mir die hässliche Optik egal. Spiele ich die DS-Kickerei aber direkt nach dem feinen PSP-Pendant, scheinen die Spieler durch zähen Leim zu treten. Zwar freue ich mich auch hier über schön herausgespielte Tore und gute Übersicht dank Riesenradar, echtes "PES"-Feeling will aber nicht so recht aufkommen. Mehr Mannschaften, mehr Langzeitmotivation, mehr Grafik, mehr Sound und vor allem mehr Spielspaß erwartet Euch auf dem Sony-Handheld – dort störe ich mich aber etwas am schwammigen Digikreuz.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

» Meisterliga nur auf der PSP (+ PS2-Link)
» kaum Vereinsteams in der DS-Version
» viele Original-Lizenzen
» zahllose taktische Möglichkeiten
» nur eine Kameraperspektive auf DS

SYSTEM-VERGLEICH

Für den Systemvergleich gilt: kein Vergleich! Die DS-Version mutet technisch wie ein Relikt aus den 1990ern an und hat mit dem trägen Spielablauf zu kämpfen. PSP-Kicker hingegen freuen sich auf einen Mobilkick erster Güte.

PSP

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 85 von 100

DS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	2 von 10

SPIELSPASS 68 von 100

Ghost Squad



Wii Gleich kracht's: Blinkt dieses rote Fadenkreuz auf, bleiben Euch nur wenige Sekundenbruchteile, um den gleich feuernden Gegner auszuschalten.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Lightgun-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-4

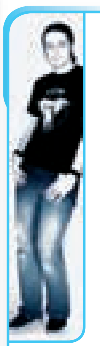
FAZIT

Ein Lightgun-Shooter, wie er klassischer kaum sein könnte: extrem kurz, aber enorm spaßig – sehr retro ist leider auch die Optik.



Wii Auch im Schnellboot seid Ihr nicht sicher – macht die Verfolger nass!

Wie viel ist Euch eine Spielminute wert? Wie viel seid Ihr bereit auszugeben, wenn Ihr dafür gut unterhalten werdet? Dauert ein Shooter wie "Call of Duty 4" ca. zehn Stunden, sind das ungefähr zehn Cent pro Minute. Das klingt fair. Um Segas Arcadehit "Ghost Squad" einmal durchzuzocken, braucht es hingegen nur ungefähr 20 Minuten; trotzdem kostest das Spiel 40 Euro. Wir rechnen nach und kommen auf zwei Euro pro Spielminute. Ein verdammt schlechter Deal, oder? Um genauso günstig in Bezug auf den Spielspaß zu sein wie "CoD 4", dürfte "Ghost Squad" nur zwei Euro kosten. 'Vollkommener Quatsch' sagen wir. Der Spielspaß kann mit der Spieldauer zusammenhängen, er muss es aber nicht. Was nützen 60 dröge Rollenspielstunden, wenn Ihr nach zehn Minuten eigentlich schon wieder ausschalten wollt? Genau – nichts! Also löhnt gefälligst den (zugegebenermaßen ziemlich hohen) Preis für "Ghost Squad", schließlich schafft nicht jeder Sega-Lightgun-Shooter den Sprung nach Deutschland. Ihr werdet kurz, dafür aber richtig gut unterhalten. In klassischer Spielhallenmanier marschiert Euer Alter Ego auf festen Pfaden durch die Levels, während Ihr Gegner und Inventar zurück in die Steinzeit ballert. Praktisch – denn dort treffen sie auf die Spielgrafik, schließlich ist die auch von anno dazumal. Ein echter Lichtpistolenfan sieht darüber hinweg und freut sich über reichlich Abzweigungen, freispielbare Waffen und den Bikini-Nixen-Modus. *ms*



Matthias Schmid

Dass mit dem Kollegen Steppberger beinahe ein Streit darüber entbrannt wäre, wer "Ghost Squad" auf Herz und Nieren prüfen darf, zeigt, dass eine Lichtpistolenschießerei auch im Jahr 2008 noch ihre Daseinsberechtigung hat. Die Steuerung funktioniert mit der Remote einwandfrei – wer mit dem Zapper-Zusatz ballert, fühlt sich noch mehr als virtueller Cop. Abseits des motivierenden Trainings-Modus oder der Vierspieler-Partien lassen mich die vielen freispielbaren Waffen immer wieder zur Wii-Waffe greifen – die Samurai- und Bikini-Varianten sind einfach nur lustig.

GHOST SQUAD

» 25 verschiedene Waffen
» zahlreiche Wege zu entdecken
» Bikini- und Samurai-Modus freischaltbar
» ziemlich veraltete Optik
» in 20 Minuten einmal durchgezockt

Wii

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 75 von 100

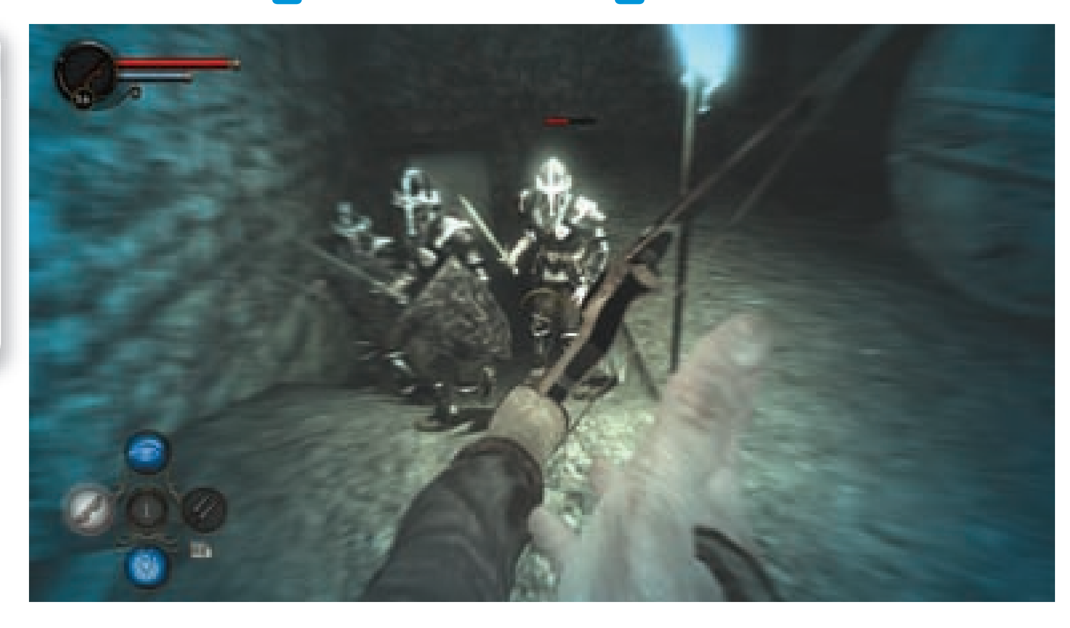
Dark Messiah of Might and Magic: Elements

INFOS

System	360
Entwickler	Ubisoft, Frankreich
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	7. Februar
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-10

FAZIT

"BioShock" lite im düsteren Fantasy-Reich: trotz technischer Tristesse und Steuerprobleme ein packender, abwechslungsreicher Trip.



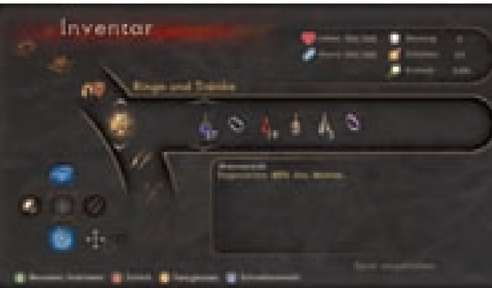
360 Setzt Ihr das Nachtsicht-Talent ein, wird die Dreierbande sichtbar – gleich sind's nur noch zwei.

Konsoleros werden hellhörig, wenn die Namen japanischer Rollenspielserien wie "Suikoden", "Final Fantasy", "Dragon Quest", "Star Ocean", "Tales of..." oder "Shin Megami Tensei" fallen. PC-Spieler hingegen bewahren ihren Dornröschenschlaf so lange, bis "Das schwarze Auge", "Everquest", "Ultima" oder irgendein Spiel mit dem "Forgotten Realms"-Logo auf den Plan tritt. Nicht fehlen darf in dieser Aufzählung die altwürdige "Might & Magic"-Serie. Seit über 20 Jahren leveln sich unzählige PC-Gamer, aber auch etliche Konsolenspieler durch klassische Fantasywelten.

"Dark Messiah of Might and Magic: Elements" (im folgenden "DMOM&ME") verlässt die bewährten Pfade der Vorgänger schon auf den ersten Metern und entpuppt sich als waschechter Actiontitel, der dank rudimentärer Rollenspiel-Elemente und traditionellem Setting gerade noch die Bezeichnung Action-RPG verdient. Gelaufen, gehüpft, geklettert, gefochten, geschossen und gezaubert wird in der Ego-Perspektive.



360 Die coolen Lichteffekte (hier ein Blitz) sind der grafische Höhepunkt der ansonsten nüchternen Technik.



360 Spartanisch: Euer Inventar bietet kaum Optionen, immerhin dürft Ihr Waffen und Zauber aufs Digikreuz legen.

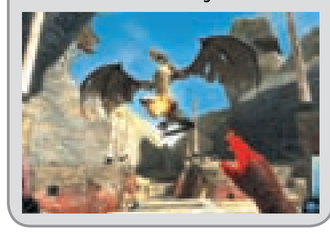
Wir sind vier

Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für eine Klasse (Krieger, Magier, Bogenschütze, Assassine): Meuchelt Ihr Gegner, klettert Ihr eine vorgegebene 'Karriereleiter' hoch. Klassische Rollenspiel-Betätigungen (z.B. Shoppen, aufwändiges Einkleiden) fehlen bei "DMOM&ME", Freiheit bei der Wahl des nächsten Auftrags gibt es ebensowenig. Stattdessen werdet Ihr von spannenden Cutscenes (mit professioneller deutscher Sprachausgabe) durch eine Solokampagne begleitet, die kaum Zeit zum Erholen bietet. Eure Aufgaben fallen recht abwechslungsreich aus: Mal befreit Ihr Gefangene, mal klaut Ihr einen dicken Klunker. Wenig später infiltriert Ihr ein Schiff, klemmt Euch hinters Katapult oder verfolgt einen Ghoul über die Dächer einer nächtlichen Stadt.

Wer auf reichlich roten Lebenssaft bei den kernigen Kämpfen hofft, staunt Bauklötze ob der deutschen Version – denn die ist blutleer, zudem verschwinden Leichen in Rekordzeit. Dafür dürft Ihr patrouillierende Wachen mit netten Physikfallen ausknocken oder Euch im Schatten anpirschen. *ms*

DIE PC-VORLAGE

Bereits im Oktober 2006 starteten PC-Spieler ins düstere Ego-Abenteuer "Dark Messiah of Might and Magic" – entwickelt von den französischen Arkane Studios ("Arx Fatalis"). Blutige Schwertkämpfe und ein freies Auflevelsystem hießen die Zutaten des Kritikerlieblings. Dafür war die Solokampagne um etwa zwei Stunden kürzer als die der aufgebohrten Xbox-360-Fassung.



Matthias Schmid

Gleich nach dem Einschalten ärgerte ich mich über Ubisofts Versäumnis, die vertikale Achse im Menü invertierbar zu machen – das klappt nur umständlich via Xbox-360-Profil. Danach ging's aber stetig aufwärts: Nachdem ich mich mit der matschigen Optik und den spärlichen RPG-Elementen abgefunden hatte, verschlang mich die dichte Atmosphäre förmlich. Spielerisch imponieren mir die abwechslungsreichen Aufgaben und die ruppigen Kämpfe, die Steuerung jedoch bleibt etwas hakelig.

360 Hex, hex: Neben den charakterspezifischen Magiespielchen könnt Ihr Schriftrollen aufsammeln und so mächtige Zauber wirken.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS

- » 4 Charakterklassen
- » 5 Mehrspieler-Modi für bis zu 10 Spieler
- » kämpft mit Schwert, Bogen & Magie
- » automatisches Aufleveln
- » kein Blut für Deutschland

Xbox 360 — SPIELSPASS **77** von 100

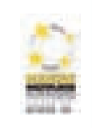
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

* Multiplayer-Nachtest folgt

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

INFOS

System	DS
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Sega
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

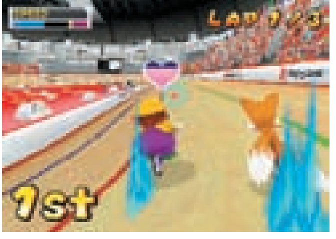


FAZIT

Großer Sport auf Nintendos kleinem Kasten: dank launiger Disziplinen und Rubbel-Steuerung sogar etwas besser als die Wii-Version.

Auf dem Wii wurden die Olympischen Spiele bereits ausgetragen (Spielspaß: 78 von 100). Nach zwei Monaten Verschnaufpause treten die Sega- und Nintendo-Maskottchen auch auf dem DS gegeneinander an.

Solo-Athleten versuchen sich im Einzelmatch gezielt an einer Disziplin oder absolvieren im Zirkel-Modus einen Wettbewerb. Doch damit nicht genug: In den Missionen versucht Ihr, bestimmte Aufgaben zu meistern. So müsst Ihr etwa in drei Weitsprung-Durchgängen insgesamt eine Distanz von 20 Metern zurücklegen oder beim Tontaubenschießen zwei Ziele auf einmal treffen. In der Galerie dürft Ihr schließlich Euer olympisches Trivialwissen erweitern: In netten Minispielen, bei denen Ihr beispielsweise einen Zeppelin durch Pusten antreibt oder einen "Breakout"-Klon zockt, erspielt Ihr Euch die Antworten auf knifflige Olympia-Fragen.



DS Damit Wario beim Radeln nicht die Puste ausgeht, müsst Ihr die Herzen auf der Bahn einsammeln.

Vom Wii übernommen wurden die abgefahrenen Traumdisziplinen: Beim Basketball werft Ihr u.a. auf drei Körbe auf einmal und verschafft Euch durch typische Mario-Items einen Vorteil. Beim Kanufahren nehmt Ihr Euch mit besagten Items ganz "Mario Kart"-mäßig aufs Korn.

Die Steuerung gestaltet sich fast so schweißtreibend wie auf dem Wii: Viele Events absolviert Ihr ausschließlich mit dem Stylus, bei anderen Disziplinen wird der Touchpen mit einer Schultertaste kombiniert. Nur wenige Sportarten (wie das Tischtennis oder das Radfahren) spielt Ihr ausschließlich mit den Buttons. Bei Multiplayer-Partys mit nur einem Modul stehen Euch sechs Disziplinen zur Verfügung. *ak*



DS Beim Tischtennis wird der Stylus ausnahmsweise nicht verwendet.

André Kazmaier

Viel zu meckern gibt's nicht: Die Disziplinen sind fast ausnahmslos spaßig und die Stylus-Steuerung versprüht echtes olympisches Flair. Für Abwechslung ist dank der zahlreichen Missionen und Minispiele ebenfalls gesorgt. Im Vergleich zur Wii-Version fallen manche Sportarten (wie z.B. das Trampolinspringen) sogar spaßiger aus. Eine verpasste Chance ist hingegen der fehlende Online-Modus. Außerdem merkwürdig: In manchen Sportarten brecht Ihr schon beim ersten Versuch den Weltrekord. Wo bleibt da die Herausforderung?

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

- 16 Diszipl. (neu: Radeln & Turmspringen)
- 8 Traumdisziplinen (5 DS-exklusive: Basketball, Kanu, Boxen, Weitsprung, Tontaubenschießen
- durch Erfolge schaltet Ihr Medaillen, Trophäen, Abzeichen und Kronen frei

DS — **SPIELSPASS 80 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

BACK ISSUES

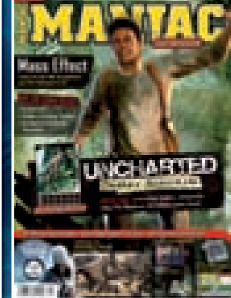
IM INTERNET UNTER WWW.MANIAC.DE













BESTELLCOUPON

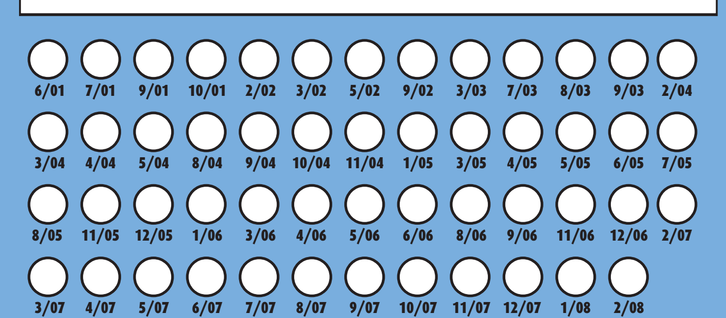
ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR JE 5 EURO INKL. VERSAND. DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift


6/01 7/01 9/01 10/01 2/02 3/02 5/02 9/02 3/03 7/03 8/03 9/03 2/04
3/04 4/04 5/04 8/04 9/04 10/04 11/04 1/05 3/05 4/05 5/05 6/05 7/05
8/05 11/05 12/05 1/06 3/06 4/06 5/06 6/06 8/06 9/06 11/06 12/06 2/07
3/07 4/07 5/07 6/07 7/07 8/07 9/07 10/07 11/07 12/07 1/08 2/08

EINSENDEN AN: CYBERMEDIA GMBH • BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Castlevania: The Dracula X Chronicles

INFOS

System	PSP
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Action
Termin	Februar
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Blutfest für verbissene Action-Profis mit hohem Frustpotenzial: Zum grandios herausgeputzten Remake gibt's tolle Oldies.



PSP Zum Kugeln: Auf Draculas Kegelbahn müsst Ihr Flohmänner und fliegende Knochenwürmer abschlachten.

Im Anschluss an zwei neue Teile für DS bringt Konami nun ein Remake des nie im Westen veröffentlichten PC-Engine-Klassikers "Castlevania: Rondo of Blood" auf die PSP. Nach etlichen Monaten Lokalisierungszeit hat sich der Graf mit vielen Kisten verfluchter UMDs eingeschifft und läuft dieser Tage in die hiesigen Häfen ein.

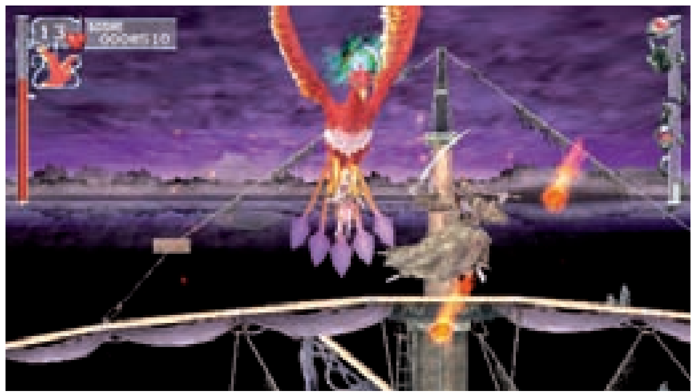
Max Wildgruber

Tausendmal krepiert, tausendmal noch mal probiert: Was bin ich in diesem Spiel zermatscht, verbrannt und erschlagen worden! Von einem einzigen lausigen Treffer in den nächsten Abgrund geschleudert, wollte ich mehr als einmal die PSP gleich hinterherschmeißen. Aber: Fast immer lag der Fehler bei mir selbst. Also noch mal durchs Level zum Endboss, Angriffsmuster und Strukturen auswendig gelernt und schließlich unendliche Befriedigung verspürt, als man den nächsten klassischen Gruftunhold mit Geschick exorzierte. Diese Art grimmiger Motivation habe ich seit etlichen Jahren nicht mehr von einem Spiel serviert bekommen. Wer sich nicht leicht frusten lässt, sollte schleunigst Blut lecken und lospeitschen.

Dabei enthält das randvolle Remake neben "The Dracula X Chronicles", einer prachtvollen 3D-Version des Klassikers von 1993, noch die emulierten Originalfassungen von "Rondo of Blood" sowie des PSone-Meilensteins "Castlevania: Symphony of the Night".

Tanz der tausend Tode

Um es vorweg zu nehmen, "Dracula X Chronicles" ist verteufelt schwer. Der nach wie vor zweidimensionale Spielablauf setzt auf perfektes Timing Eurer Kontrolle über die Sprünge, Peitschenhiebe und Sekundärwaffen des Hauptcharakters Richter Belmont. Über Burgzinnen, Ballsäle und die Takelage eines Geisterschiffes kommt Ihr nur mit sauberer Tastenakrobatik. Dabei zeigt sich Richter lange nicht so sprungfreudig und agil wie seine jüngeren Kollegen Alucard oder Soma. Statt eines Doppelsprunges führt Richter eine flotte Rückwärtsrolle aus, statt zig Waffen, die in alle Richtungen feuern, sind die Angriffsmuster von Peitsche, Weihwasser, Wurfdolch oder Beil eher beschränkt. Stürzt Ihr unglücklich ab oder werdet Ihr von Skeletten, Fledermäusen oder beseelten Gemälden abserviert, heißt es gnadenlos: 'Zurück zum letzten Wegpunkt'. Sind Eure Leben aufgebraucht, steht gar die Rückkehr zum Levelbeginn an. Gespeichert werden Fortschritte nur nach einem komplettierten Level. Ihr müsst also teils langwierige Bossfights gegen den Werwolf, die Hydra oder den Sensenmann erfolgreich absolvieren, ehe Ihr sicher seid. Der Zwang zur Wiederholung wird aber erträglich durch die vielen Verzweigungen der acht Levels. Fast immer habt Ihr die Wahl zwischen zwei Bossen und könnt Bonusitems wie die oben erwähnten Oldies oder den zweiten Charakter Maria Bernard aufstöbern. Mit ihr wird das Vampirkillerleben ein wenig einfacher, denn ein waschechter Doppelsprung sowie ihre Attacken in der Form magischer Tiere vereinfachen viele Situationen, in denen Richter mangels Handlungsalternativen sicher gestorben wäre. Trotzdem bleibt "Dracula X Chronicles" eine gnadenlos harte Hatz. Bis Ihr den dunklen Grafen zu Staub verwandeln könnt, sterbt Ihr tausend Tode. *mw*



PSP Der 'Item Crash'-Special-Move lässt Richters Peitsche entflammen (oben) und gibt Marias Kardinal im Kampf gegen 'Tod' den nötigen Bums!



PSP Die Erstbegegnung mit Endbossen endet meist tödlich. Ob Richter hier noch die finale Phase sehen wird?



PSP Neuerung: Im Gegensatz zum Original wurden einige Wege mit Knochen- oder Eisbarrieren versperrt.

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

- » 3D-Remake von "Rondo of Blood"
- » zwei spielbare Charaktere und zahlreiche alternative Levelrouten
- » Original "RoB" und "SotN" enthalten
- » Boss-Rush mit 'Ad Hoc'-Zweispieler-Unterstützung

PSP	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 84 von 100

Coded Arms Contagion



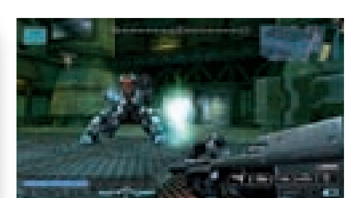
PSP Auf diese Boba-Fett-Klone trefft Ihr im Verlauf Eures Abenteuers andauernd. Allerdings sind Eure Gegner nicht so klug wie der "Star Wars"-Schurke.

INFOS

System	PSP
Entwickler	Creat Studio, Russland
Hersteller	Konami
Genre	Ego-Shooter
Termin	Februar
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Schicke Cyber-Ballerei mit netten Hackerelementen, die jedoch nahezu ihr gesamtes Potenzial verschenkt.



PSP Ziel aufschalten, im Kreis laufen und schießen – fertig!

Hauptcharakter Major Grant trainiert in der virtuellen Umgebung A.I.D.A. seine soldatischen Fähigkeiten. Plötzlich bricht der Kontakt zu seinen Teamkollegen ab und eine Horde Cyber-Terroristen überrennt die Pseudo-Matrix. Fortan taucht ein Feind nach dem anderen aus dem Nichts auf, um dem armen Major in seinem albernen Hightech-Anzug, der sich stilistisch irgendwo zwischen Giger-Alien und Sam Fisher befindet, das Leben schwer zu machen.

Keine Frage: Das zweite "Coded Arms" auf der PSP sieht recht schick aus, allerdings nerven die teils extremen Framerate-Einbrüche ebenso wie die sich ständig wiederholenden Räume und Gegner. Das sorgt gelegentlich für Verwirrung, zumal sich besiegte Terroristen und Flugdrohnen auch noch auflösen. Ähnlich monoton ist das Missionsdesign ausgefallen: Raum betreten, alles wegballern, fertig. Dabei unterstützt Euch glücklicherweise eine Lock-on-Funktion, denn das Umsehen via Aktionstasten fällt mangels analoger Abfrage etwas zu träge aus.

"Coded Arms: Contagion" ist kein wirklich schlechtes Spiel und kann mit ein paar guten Ansätzen aufwarten. Immerhin dürft Ihr automatische Geschütze hacken und mithilfe entsprechender Upgrades, die Ihr im Verlauf der 13 Levels findet, Eure Waffen aufmotzen. Was spannend klingt, scheitert jedoch im Detail: Upgrade-Icons habt Ihr meist genügend, das Spiel schreibt Euch jedoch vor, ab wann die nächste Auflevel-Stufe freigeschaltet wird. Somit werdet Ihr quasi dazu genötigt, alle Parameter jeder einzelnen Waffe im Arsenal aufzurüsten, statt sie individuellen Wünschen anzupassen. So viel zur spielerischen Freiheit in diesem eintönig-sterilen Machwerk von der Stange. *mh*

Michael Herde

Im Tutorial bestaunte ich noch die schicken Waffen und die flotte Grafik. Doch kaum betrat ich den ersten großen Raum, war's vorbei. Lahme Drehungen, teils derbe Ruckler und ein extrem monotoner Spielablauf vergällten mir den Ballerspaß. Das vermurkste Upgrade-System macht's auch nicht besser. Bestenfalls ein Spiel für PSP-Schützen mit Weltkriegsphobie!

CODED ARMS CONTAGION

- » 13 Levels mit Innen- und Außenarealen
- » im Gegensatz zum Prequel entstehen die Levels nicht per Zufallsgenerator
- » Online- und Ad-hoc-Modus für 8 Spieler
- » spielt die Story im Online-Koop-Modus
- » vom PS3-Ableger "Coded Arms Assault" fehlt seit über einem Jahr jede Spur

PSP – **SPIELSPASS**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

56 von 100

Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr

Selbst eingefleischte Adventure-Fans könnten sich an der antiquierten Präsentation stoßen: Während die überwiegend statischen Render-Hintergründe noch erträglich sind, wären die hässlichen Charaktere schon vor fünf Jahren eine Beleidigung fürs Auge gewesen. Spielerisch gibt sich der virtuelle Kriminalroman unspektakulär: Ihr lauft von Bildschirm zu Bildschirm, sammelt Gegenstände (sehr viele) und setzt sie ein (sehr selten). Auf der Habenseite sind die spannende – wenn auch tranig inszenierte – Geschichte, die ordentliche deutsche Synchro und die unkomplizierte Remote-Steuerung zu verzeichnen. *ak*



INFOS

System	Wii
Entwickler	AWE Games, USA
Hersteller	JoWood
Genre	Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

Wii – **SPIELSPASS**

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	2 von 7
Sound	6 von 10



49 von 100

Kane & Lynch: Dead Men

Auch auf der PS3 ist "Kane & Lynch" ein zweischneidiges Schwert. Die beiden Protagonisten kämpfen und fluchen sich durch zahlreiche Schauplätze, die so schnell wechseln, dass keine Langeweile aufkommt. Die Story ist spannend inszeniert, spielerisch und technisch wirkt die harte Action-Ballade jedoch recht altbacken. So wird grafisch nur selten Next-Gen-Niveau erreicht. Die Streuung der Waffen ist zu hoch, weshalb Zielen oft zur Glückssache wird und des Öfteren für Frust sorgt.



Wer über derartige Mängel jedoch hinwegsehen kann, den erwartet ein interaktiver Action-Thriller, den Ihr auf Wunsch auch mit einem Partner via Splitscreen erlebt. Online wartet hingegen nur der ungewöhnliche Fragile-Alliance-Modus auf Euch. *mh*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Io-Interactive, Dänemark
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-8

PlayStation 3 – **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

76 von 100

NBA 08

Im letzten Jahr sollte Sonys "NBA 07" das PS3-Portfolio bereichern, brachte es aber gar nicht erst auf einen PAL-Release. Diesmal hat's geklappt – auch die PS2-Version steht Mitte Februar in den Läden.

"NBA 08" hat die volle Lizenzpackung am Start, bietet schnelle Einzelspiele oder lange Saisons – zwischendrin halten Euch Minispiele bei der Stange. PS2-Baller freuen sich über den 'My Life'-Karriere-Modus, PS3-Sportler verteidigen via Sixaxis-Wackler und spielen echte NBA-Partien nach. Die Kontrollen sind etwas träge, der Spielablauf flott, jedoch nicht sehr realistisch. *ms*

INFOS

System	PS2 / PS3
Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Sportspiel
Termin	13. Februar
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

PlayStation 2 – **SPIELSPASS**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	7 von 10

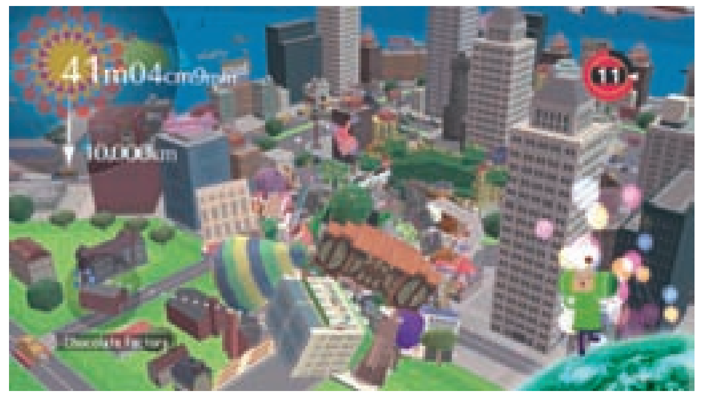
65 von 100

PlayStation 3 – **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

69 von 100

Beautiful Katamari



360 Es hat sich wenig geändert im "Katamari"-Universum, nur die Dimensionen wachsen: So eine große Kugel habt Ihr noch nie gerollt.

INFOS

System	360
Entwickler	Namco, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Geschicklichkeit
Termin	29. Februar
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Fröhlich-durchgeknallter Kugelspaß, der zwar immer noch viel Charme versprüht, aber etwas ausgelutscht wirkt und kurz ist.

Der König des Kosmos bittet wieder zur Audienz. Diesmal hat Ihre Hoheit beim Tennisspiel ein schwarzes Loch ins Firmament gestochen, das prompt alle Planeten bis auf die Erde aufsaugt. Natürlich liegt es erneut am winzig kleinen Thronfolger Prinz, dieses Malheur zu reparieren – und ganz klassisch macht Ihr das, indem Ihr mit dem klebrigen Katamari-Ball alles aufrollt, was nicht niet- und nagelfest ist.

"Beautiful Katamari" markiert das Next-Gen-Debüt der quirligen Kugelei, auch wenn man's kaum so wahrnimmt: Am Spielablauf hat sich nämlich gar nichts geändert und die Grafik sieht fast so aus wie immer – was beim bewusst abstrakten Design


360 Nur selten weichen die Aufgaben wie hier vom Größenschema ab.

nachvollziehbar ist. Trotzdem hätten mehr Details und dafür weniger Clipping-Fehler und Slowdowns drin sein müssen.

Überhaupt geht dem Kugelspaß allmählich die Luft aus: So pfiffig die Idee auch ist, es fehlt einfach der Esprit früherer Episoden, zumal sowohl Umfang als auch Ideenreichtum spürbar zurückgegangen sind. Selbst der sonst so schmissige Soundtrack erreicht diesmal seltener die altbekannten skurrilen Höhen.

Die Mehrspieler-Optionen inklusive erstmals möglicher Online-Duelle mit vier Prinzen sind nett, aber reißen das Ruder nicht herum. "Beautiful Katamari" ist für Serien-Novizen ein witziger Blick in ungewohnte japanophile Welten, während sich Kenner über Nachschub freuen. Aber langsam reicht's mit der kommerziellen Ausschlachtung – die kommenden, voraussichtlich wie in den USA überteuert angebotenen Download-Levels braucht's wirklich nicht. *us*

Ulrich Steppberger
Ich liebe die "Katamari"-Serie, aber selbst mich hat der Xbox-360-Spross nicht mitgerissen: Es ist zwar toll, dass diesmal ganz besonders gewaltige Dimensionen errollt werden können, aber trotzdem hat man alles schon mal gesehen. Selbst die Entwickler scheinen die Lust zu verlieren: Die Grafik sieht kaum besser aus als bei den PS2-Vorgängern, die schon immer etwas biestige Steuerung wurde auch nicht überarbeitet und der Umfang ist so knapp wie nie. Dass es trotzdem noch eine Menge Spaß macht, zeugt von der Qualität der Grundidee – aber es wäre so viel mehr drin gewesen.

BEAUTIFUL KATAMARI
- gleiches simples 'Roll alles auf'-Prinzip wie bei den Vorgängern
- 13 Herausforderungen
- zahlreiche versteckte Cousins und Geschenke zu entdecken
- erstmals Online-Duelle möglich
- viele Download-Inhalte angedacht

Xbox 360 — **SPIELSPASS 76 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	7 von 10

Battalion Wars 2


Wii Mittels der Leiste links unten wählt Ihr einzelne Einheiten oder den ganzen Trupp an. In diesem Fall nehmen wir den Panzer im Alleingang auseinander.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Kuju, England
Hersteller	Nintendo
Genre	Action / Strategie
Termin	15. Februar
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT
Charmante, kurzweilige Mixtur aus Action- und Strategiespiel mit zu geringem taktischen Einschlag und Hang zum Chaos.

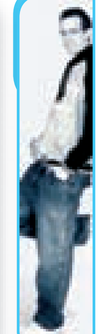
Im Gegensatz zu dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten "Advance Wars: Dark Conflict" wurde beim zweiten Teil der "Battalion Wars"-Reihe (der Vorgänger erschien für den GameCube) die farbenfrohe Aufmachung beibehalten. Und auch spielerisch bleibt man seinen Wurzeln treu: Im Gegensatz zu den rundenbasierten DS-Schlachten werden die Gefechte hier in Echtzeit ausgetragen. Ihr übernehmt immer aktiv die Rolle einer beliebigen Einheit und erteilt dem Rest Eures Bataillons verschiedene Befehle. Im Grunde genommen sind das genau zwei: Entweder Ihr lasst Eure Gefolgsleute in sicherer Entfernung zur Schlacht warten oder den Gegner attackieren.

Die Möglichkeit, Eure Order nur an einzelne Trupps zu erteilen, bringt mehr Taktik ins Spiel: Gegen feindliche Panzer empfiehlt sich beispielsweise der Einsatz von Bazooka-Fußsoldaten. Schickt Ihr die allerdings gegen wendige Infanteristen in den Kampf, fallen sie wie die Fliegen.


Wii An Bord eines Flugzeuges wischt Ihr mit Gegnern den Boden auf.

Die Steuerung funktioniert dank Remote und Nunchuk besser als im GameCube-Vorgänger. Mit der Fernbedienung bewegt Ihr Kamera und Fadenkreuz, mit dem Analogstick bewegt Ihr Euren Charakter über das Schlachtfeld und via Steuerkreuz wechselt Ihr zwischen den einzelnen Einheiten. Nur die Ausführung der Seitwärtsrolle durch das Kippen des Nunchuk ist gewöhnungsbedürftig.

Im Vergleich zum ersten Teil fallen die Missionsziele abwechslungsreicher aus ('Erobere ein Hauptquartier', 'Verteidige einen Strand' usw.). Außerdem tobt dank der neuen Schlachtschiffe nun auch auf hoher See der Krieg. Online messt Ihr Euch schließlich mit anderen Hobby-Generälen. Grafisch fällt das Geschehen zwar simpel, aber dank des Knuddel-Looks charmant aus. *ak*



André Kazmaier
Nett, das ist die erste Assoziation, die mir zu "Battalion Wars 2" in den Kopf schießt. Knapp gefolgt von "Zu chaotisch!" und "Weder Fisch noch Fleisch!" Die knuffige Kriegssimulation macht Spaß, aber im Vergleich zu "Advance Wars" fällt der taktische Anspruch geradezu lachhaft aus. Für eine Partie zwischendurch (vor allem online) taugt der Titel aber allemal.

BATTALION WARS 2
- zahlreiche Zwischensequenzen nehmen bekannte Kriegsklischees auf die Schippe
- online spielt Ihr entweder gegen andere Kommandeure oder absolviert Missionen kooperativ mit ihnen
- seltsam: Trotz Knuddel-Optik hat "Battalion Wars 2" eine USK-16-Einstufung

Wii — **SPIELSPASS 74 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

www.maniac.de

MAN!AC UNRESTRICTED

Volljährige Leser bekommen im Abo unsere ungeschnittene DVD mit zusätzlichem Content.

Diese DVD hat keine Jugendfreigabe.



- 10% Preisvorteil
- VIP-Zugang zur Website
- "unrestricted" Abo-DVD für alle Leser über 18 Jahre

Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben zum Vorzugspreis von 54 Euro. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr.
Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD

☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD ohne Jugendfreigabe
(SIE MÜSSEN 18 JAHRE ODER ÄLTER SEIN.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Zahlungsweise bitte ankreuzen

☐ gegen Rechnung

☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

In-Time Aboservice
MAN!AC ABO
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
NBA 08	65	1-2	–	Englisch	Englisch	Stereo	–	–	–	einstellbar	55 Euro
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	74	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	–	–	–	einstellbar	30 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Club, The	73	1-4	2-8	Englisch	Englisch	X	–	–	–	einstellbar	50 Euro
Devil May Cry 4	86	1	–	Englisch	Deutsch	X	X	X	–	hoch	65 Euro
Kane & Lynch: Dead Men	76	1-2	2-8	einstellbar	einstellbar	X	–	–	–	einstellbar	60 Euro
NBA 08	69	1-4	2	Englisch	einstellbar	X	X	–	–	einstellbar	70 Euro
Unreal Tournament III	86	1	2-16	einstellbar	einstellbar	X	X	X	Maus, Tastatur	einstellbar	70 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Beautiful Katamari	76	1-2	2-4	–	Englisch	–	–	–	mittel	60 Euro
Club, The	73	1-4	2-8	Englisch	Englisch	X	–	–	mittel	50 Euro
Dancing Stange Universe	71	1-4	2-4	Englisch	einstellbar	–	–	Tanzmatte	einstellbar	70 Euro
Dark Messiah of Might and Magic: Elements	77	1-10	2-10	Deutsch	Deutsch	X	X	–	einstellbar	65 Euro
Devil May Cry 4	86	1	–	Englisch	Deutsch	X	X	–	hoch	60 Euro
Frontlines: Fuel of War	87	1	2-32	einstellbar	einstellbar	X	X	–	einstellbar	70 Euro
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	60	1	2-4	einstellbar	einstellbar	X	X	–	mittel	60 Euro
Turok	80	1-16	2-16	Deutsch	Deutsch	X	–	–	hoch	60 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr	49	1	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	–	X	–	–	mittel	50 Euro
Battalion Wars 2	74	1	2	Englisch	einstellbar	Surround	X	X	X	–	mittel	50 Euro
Cooking Mama	73	1-2	–	Englisch	Deutsch	Stereo	–	X	X	–	mittel	50 Euro
Ghost Squad	75	1-4	–	Englisch	einstellbar	Stereo	X	X	X	Zapper	mittel	40 Euro
Nights: Journey of Dreams	76	1-2	–	Englisch	Deutsch	Stereo	X	X	X	–	mittel	55 Euro
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	74	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	–	X	X	–	einstellbar	30 Euro

PSP								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Castlevania: The Dracula X Chronicles	84	1-2	–	–	einstellbar	einstellbar	schwer	40 Euro
Coded Arms Contagion	56	1-4	2-8	X	Englisch	Englisch	einstellbar	40 Euro
Final Fantasy	63	1	–	–	–	Englisch	mittel	30 Euro
Final Fantasy II	68	1	–	–	–	Englisch	mittel	30 Euro
Pro Evolution Soccer 2008	85	1-2	–	–	Deutsch	einstellbar	einstellbar	30 Euro
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	75	1-2	–	–	einstellbar	einstellbar	einstellbar	30 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Advance Wars: Dark Conflict	87	1-4	2	–	–	Deutsch	mittel	35 Euro
Cooking Mama	74	1	–	–	Englisch	Deutsch	mittel	40 Euro
Final Fantasy XII: Revenant Wings	82	1	–	–	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Pro Evolution Soccer 2008	68	1-4	–	X	Deutsch	einstellbar	einstellbar	30 Euro
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	73	1-2	–	–	einstellbar	einstellbar	einstellbar	30 Euro
Sonic & Mario bei den Olympischen Spielen	80	1-4	–	X	Deutsch	Deutsch	mittel	40 Euro

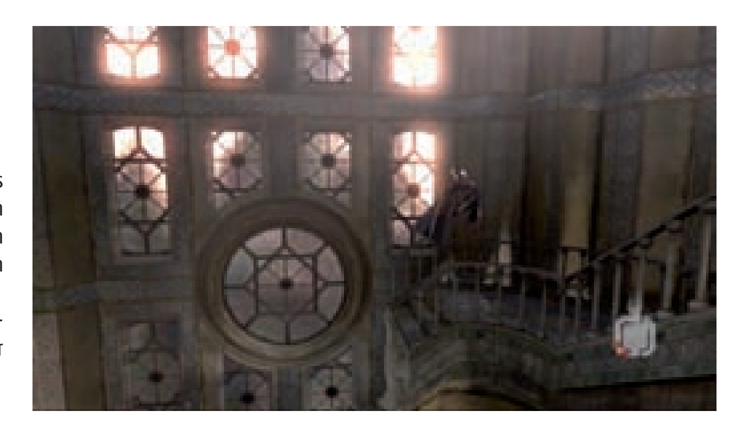
Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

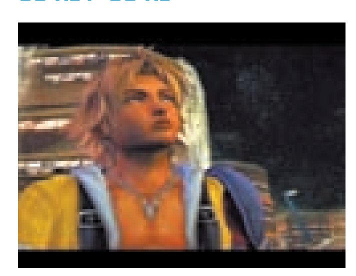
Blooming

Unter Blooming versteht man das Überstrahlen heller Bereiche im Bild. Damit wird das Blenden des menschlichen Auges simuliert, was vor allen Dingen in dunklen Arealen auftritt, wenn gleißendes Licht einfällt. Beispiel: Kirchenfenster. Selbiger Effekt tritt auch bei Kameras auf. Zusätzlich werden nicht nur besagte Flächen überstrahlt, sondern auch die umgebenden Bereiche – das Licht 'blutet' aus.

Moderne Shader können Blooming auch in Spielen reproduzieren, wodurch ein stimmungsvoller Eindruck der Szenerie entsteht. Bei "Devil May Cry 4" (rechts) kommt der Effekt bei Glasscheiben ebenso wie bei sonnendurchfluteten Außenlevels zum Einsatz.



50 Hz / 60 Hz



Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die meist noch das klassische 4:3-Format besitzen.

Clipping

Beim Clipping werden nicht sichtbare Objekte der Spiellandschaft abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte jedoch plötzlich auf oder brechen weg, was gerade bei PSone-Spielen üblich war.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig ist davon die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht.

Force Feedback



Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern.

Framerate

Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD

Die Abkürzung für 'Head-up display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI

Die Abkürzung KI (aus dem Englischen: AI – Artificial Intelligence) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren (NPC) in einer Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch nichts.

NPC

Der Begriff 'Non Player Character' bzw. Nichtspieler-Charakter bezeichnet alle spielgesteuerten Figuren, die nicht direkt vom Spieler kontrolliert werden. Meist besitzen diese eine KI (künstliche Intelligenz) und sind mittels Interaktion beeinflussbar – z.B. durch Gespräche oder Kämpfe. NPCs trefft Ihr in Rollenspielen (u.a. bei der "Elder Scrolls"-Serie) oder begegnet ihnen als Passanten in "Grand Theft Auto" bzw. "Assassin's Creed".

Pop-Up / Draw-In

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up. Beim Draw-In ploppen Objekte nicht ins Bild, sondern blenden sanft ein.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild.

Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen.

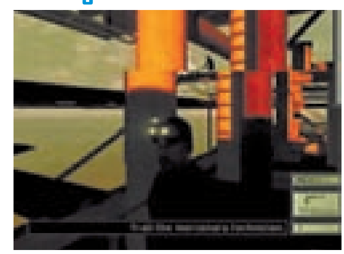
Slowdowns

Die Ursache von Slowdowns ist die gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf – sprich: Spieltempo – zu verlangsamen.

Streaming

Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

Textur

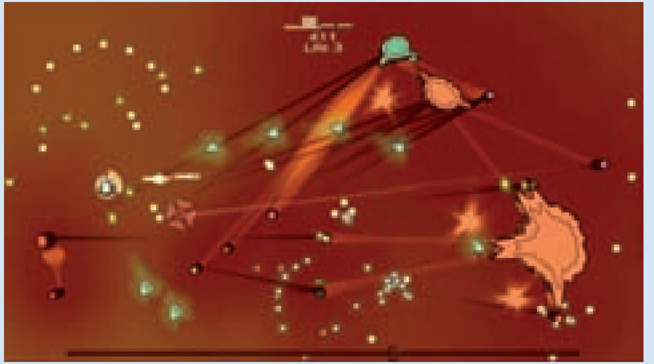
Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (auch Mapping genannt) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch Oberflächeneigenschaften. Ebenso entstehen so menschliche Gesichtszüge.

ONLINE

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Riff: Everyday Shooter

PS3



PS3 Minimalismus ist bei "Riff" an der Tagesordnung: Wer nicht aufpasst, verwechselt sein Pixel-Raumschiff schon mal mit anderen Elementen.

"Everyday Shooter" ist alles andere als alltäglich: In acht stilisierten Levels, die noch dazu allesamt ihre eigenen Regeln und Feinde haben, lenkt Ihr ein kleines Klotzraumschiff durch die Gegend, schießt mit der altbewährten "Robotron"-Rundumsteuerung abstrakte Feinde ab und sammelt deren Hinterlassenschaft in Form etwas kleinerer Klötzchen auf. Das klingt nicht nur etwas bizarr, das ist es auch – aber auf durchaus interessante Weise. Der minimalistische Grafikstil passt gut zur Thematik, während akustisch interaktive Gitarrenklänge eine ungewöhnliche Soundkulisse schaffen – darum auch der europäische "Riff"-Namenszusatz. Wer auf ungewöhnliche Ballerkost abseits der normalen Pfade neugierig ist, der greift zu.

RIFF: EVERYDAY SHOOTER

Hersteller Sony
Preis ca. 8 Euro

SPIELSPASS

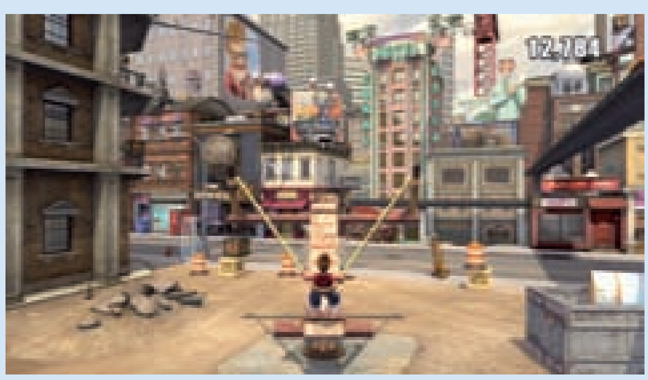
FAZIT: Eigenwilliger Shooter mit "Robotron"-Anleihen, der durch seinen Stil interessant wird.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Pain

PS3



PS3 Das Katapult der Schmerzen: Habt Ihr vernünftig gezielt, lasst Ihr den armen Kerl als Projektil gegen Häuser und Plakate klatschen.

Gäbe es nicht inzwischen das offizielle "Jackass"-Spiel, dann hätte sich "Pain" für diese Stelle bewerben können. Die Idee des im Grunde recht schlichten Spiels ähnelt nämlich stark den Chaos-Aktionen von Johnny Knoxville & Co.: Eure Spielfigur wird in ein übergroßes Katapult gespannt und dann in die Umgebung geschossen – Ziel ist es, möglichst viel Schaden an Mensch und Mauerwerk anzurichten. Durch einige Feinheiten wie z.B. die Beeinflussung der Flugbahn oder die Möglichkeit, sich an verschiedenen Objekten festzuhalten, wird daraus sogar ein in Ansätzen taktischer Vorgang. Aber letztlich steckt nicht allzu viel dahinter. Vor allem, weil nur eine Umgebung dabei ist und Nachschub erst später kostenpflichtig downloadbar sein wird.

PAIN

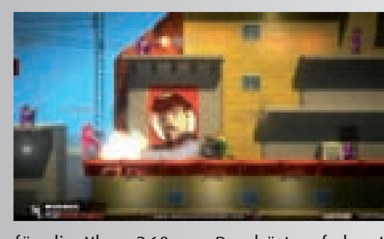
Hersteller Sony
Preis ca. 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Launig inszenierter "Jackass"-Verwandter mit etwas Tiefgang, aber sehr wenig Umfang.



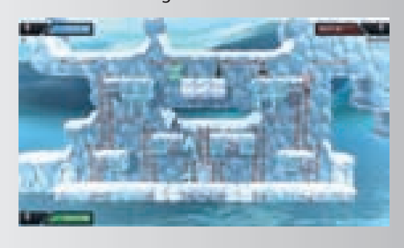
KURZMELDUNGEN



DOWNLOADS • Während Capcom-Jünger noch immer auf das versprochene "Street Fighter II"-Update warten, wurde eine weitere Oldie-Neuauflage bestätigt: Neben dem neuen Vollpreis-"Bionic Commando" steht auch ein Download-Titel für die Xbox 360 an. Der hört auf den Untertitel "Rearmed" und orientiert sich an der NES-Fassung des Originals. Dabei sollen nicht nur Achievements, sondern auch Inhalte für den großen Bruder erspielbar sein.

BUSINESS • Die Xbox-Live-Probleme zu Weihnachten kamen nicht nur zum denkbar ungünstigen Moment, sie haben auch rechtliche Folgen für Microsoft: Drei klagewütige Zocker aus Texas wollen vom Xbox-360-Hersteller rund fünf Millionen Dollar Schadensersatz, weil die Störung nur an dessen mangelnder Sorgfalt gelegen haben könne.

DOWNLOADS • Auf der CES gab es dieses Jahr kaum neue Spiele zu sehen, aber immerhin Microsoft stellte eine kleine Perle vor: Der Heimcomputer-Klassiker "Lode Runner" kommt für Xbox Live Arcade. Das Grundprinzip bleibt gleich, wie gehabt wuselt Ihr in bildschirmgroßen Welten über Plattformen, sammelt Gold und buddelt Löcher, in die hartnäckige Feinde fallen sollten. Neben einer hübsch modernisierten Optik kommen Rätsel-Levels sowie Mehrspieler-Funktionen dazu – könnte interessant werden.

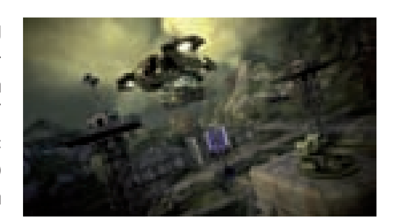


TEST ZUSATZ-INHALTE

Warhawk

PS3

Die erste Erweiterung von Sonys Online-Shooter hört auf den Namen "Operation: Omega Dawn" und gibt sich ambitioniert: Neben einem (fast zu) großen neuen nächtlichen Einsatzgebiet kommt eine Fahrzeugeinheit dazu. Das Transportschiff kann mehrere Kämpfer und einen Panzer befördern. In der Praxis ist der Einsatz aber meist nicht lohnenswert genug – somit eher was für ganz große Fans.



WARHAWK
Hersteller Sony
Preis ca. 6 Euro

NEUERUNGEN
» 1 neues Gebiet mit 5 Arealen
» neues Transportschiff
» alte Karten überarbeitet

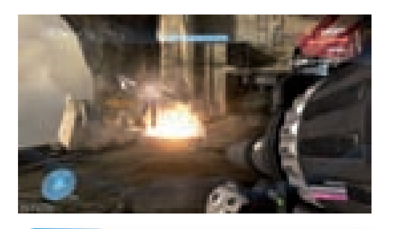
LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

TEST ZUSATZ-INHALTE

Halo 3

360

Bungie weiß, was den Zockern "Halo 3" wert ist – so kostet das "Heroic Map Pack" stolze 10 Euro, obwohl außer einem neuen Karten-Trio nichts geboten wird. Wer online mitspielen will, braucht das Set ohnehin, erfreulicherweise liefern die Schauplätze Standoff, Foundry und Rat's Nest aber auch genug interessante Eigenheiten. Wem es doch zu teuer ist: Vor dem nächsten Map-Pack wird dieses kostenlos.



HALO 3
Hersteller Microsoft
Preis ca. 10 Euro

NEUERUNGEN
» 3 neue Maps

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

Xbox Live Arcade: Verkaufshits 2007

360



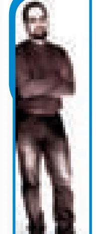
360 Die "Turtles" beweisen es: Dröge Retro-Reste verkaufen sich, solange der Name stimmt

DOWNLOADS • Zum Jahreswechsel veröffentlichte Microsoft interessante Statistiken rund um die Xbox-Live-Nutzung. Während bei den Vollpreisspielen wenig überraschend "Halo 3" die Spitze vor vier weiteren Actionballereien bzw. Ego-Shootern erobert, findet der Vorgänger immer noch eine Menge Spieler auf der alten Xbox.

Überraschungen tummeln sich auf den Spitzenplätzen der Downloadspiele von Xbox Live Arcade: Am meisten Abnehmer konnte die nahezu unverändert neu aufgelegte Automaten-Klopperei "Teenage Mutant Ninja Turtles" für sich verbuchen – ausgerechnet jener Titel, der hierzulande wegen einer vergessenen USK-Bewertung erst Monate später zu haben war. An den spielerischen Qualitäten der monotonen Prügelei kann der Erfolg nicht gelegen haben, vielmehr ist die Marke in den USA immer noch höchst populär. Und zum Schnäppchenpreis greifen Nostalgiker eben leichter zu, als bei der ungleich erfolgsärmeren neuen Vollpreis-Variante "TMNT". Auch sonst fällt auf, dass Spielspaß nicht immer das Hauptkriterium der Impulskäufer sein kann, anders lässt sich der gute sechste Rang des miesen Minigolf-Debakels nicht erklären.

DIE TOP TEN

1. Teenage Mutant Ninja Turtles
2. Worms
3. Castlevania: Symphony of the Night
4. Uno
5. Bomberman Live
6. 3D Ultra Minigolf Adventures
7. Sonic the Hedgehog
8. Pinball FX
9. Geometry Wars: Retro Evolved
10. Texas Hold 'em



Kommentar – Ulrich Steppberger

Wenn man sich die Verkaufszahlen der Xbox Live Arcade so ansieht, ist eins der Ziele von Microsoft doch halbwegs erreicht worden: Die hohen Positionen von Dauerbrennern wie "Uno" und "Texas Hold'em" zeigen, dass Casual Games auch auf der Xbox 360 funktionieren können – zumindest im kleinen Download-Rahmen. Deprimierend finde ich aber den Erfolg der "Ninja Turtles": Warum muss ausgerechnet so ein dröges Machwerk ganz oben landen? Da können wir uns lange wünschen, dass schnell hingeschusterte Retro-Titel weniger werden – solange die Hersteller damit solche Erfolge einfahren, gibt es für sie keinen Grund zum Umdenken.

Neue Download-Spiele: Ende Dezember / Anfang Januar

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Hardcore 4X4	Zoo Digital	PS3 / PSP	PSone	Offroad-Rennspiel mit netten Ansätzen, dem man aber sein Alter deutlich ansieht.	5 €	5 von 10
N20	Zoo Digital	PS3 / PSP	PSone	Psychedelischer Röhren-Shooter, der sich überraschend gut gehalten hat.	5 €	7 von 10
Populous: The Beginning	Electronic Arts	PS3 / PSP	PSone	3D-Interpretation des Götterklassikers, der etwas an der alten Technik leidet.	5 €	6 von 10
Snakeball	Sony	PS3	–	Arg simple Kugelsammelei, die schnell langweilig wird (Test in MAN!AC 03/08).	8 €	4 von 10
Toy Home	Sony	PS3	–	Schlichter "Micro Machines"-Verschnitt mit nervöser Steuerung (Test auf Seite 64).	8 €	4 von 10
Boogie Bunnies	Vivendi	360	–	Niedliche Knobelei im "Bust-A-Move"-Stil ohne echte Eigenheiten (Test auf Seite 66).	10 €	6 von 10
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	360	Xbox	Spektakuläre Rempeleien und eine heute noch tolle Optik – schöner Spaß für Gasfüße.	15 €	9 von 10
Metal Slug 3	SNK Playmore	360	Arcade	Das kultige Jump'n'Shoot ist immer noch klasse – wer's noch nicht hat, greift jetzt zu.	10 €	9 von 10
Omega Five	Hudson	360	–	Sehr traditionell gehaltener Horizontal-Shooter, vor allem für Genrefans (Test auf Seite 66).	10 €	6 von 10
Tempest	Atari	360	Arcade	Leidlich spannendes Optik-Update der Vektorballerei, das sich etwas hakelig spielt.	5 €	4 von 10
Tron	Disney Interactive	360	Arcade	Der Film bleibt Kult, der Automat dazu hat aber leider kaum noch was zu bieten.	5 €	2 von 10
1080° Snowboarding	Nintendo	Wii	N64	Nicht ganz so zeitlos wie "Wave Race" – trotzdem ein feines Rennspiel (Test auf Seite 67).	10 €	7 von 10
Alien Storm	Sega	Wii	Mega Drive	Halbgarer Sidescroll-Prügler mit Ego-Baller-Einlagen – greift lieber zu "Streets of Rage".	8 €	3 von 10
Blades of Steel	Konami	Wii	NES	Simple, aber spaßige Puck-Knallerei mit veralteter Grafik und nervigen Soundeffekten.	5 €	5 von 10
Donkey Kong Country 3	Nintendo	Wii	SNES	Krönender Abschluss der Edel-Hüpfserie – Kong-Fans greifen zu (Test auf Seite 67)!	8 €	9 von 10
Harvest Moon	Nintendo	Wii	SNES	Herrlich anders: knuffig aufgemachte, süchtig machende Farmer-Simulation.	8 €	7 von 10
Monster Lair	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Ungewöhnlicher "Wonder Boy"-Ableger, bei dem mehr geballert als gehüpft wird.	6 €	6 von 10
Riot Zone	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Vollkommen unbedeutende Sidescroll-Prügelei. Auch hier gilt: Holt Euch "Streets of Rage".	6 €	2 von 10
Skate or Die	Konami	Wii	NES	Gnadenlos veraltetes Funsport-Paket mit bockiger Steuerung – Finger weg!	5 €	2 von 10
StarTropics	Nintendo	Wii	NES	Geheimtipp fürs NES: Abenteuer mit exotischem Flair und netten Ideen (Test auf Seite 67).	5 €	6 von 10

Stand vom 18.01.08

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Toy Home

PS3



PS3 Bunt und banal: Die simplen Umgebungen von "Toy Home" sind nicht selten konfus und locken kaum zum erneuten Befahren.

Das war wohl nichts – das Team von Game Republic sollte lieber seinen Samurais und Fantasywesen treu bleiben. Der PlayStation-Network-Abstecher "Toy Home" entpuppt sich nämlich als allzu schlichte Raserei, die zwar etwas an "Micro Machines" erinnert, aber lange nicht so viel bieten kann: Eiert mit Eurem Flitzer per grobschlächtiger Sixaxis-Schwenks durch die Gegend und klappert Checkpoints in bunt-langweiligen Landschaften ab – das war's. Mit nur acht Umgebungen ist der Umfang knapp, auch zu zweit wird die einfältige Fahrerei nur geringfügig spannender. Muss man nicht haben.

TOY HOME
Hersteller Sony
Preis ca. 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Simpel-dröge Miniauto-Flitzerei mit nerviger Steuerung und wenig Umfang.



4 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

High Velocity Bowling

PS3



PS3 Bowling ist ein ernstzunehmender Sport – vielleicht haben die Entwickler darum die Grafik der Spielbahn so humorlos gestaltet.

"Wenn Nintendo ein Bowling mit Bewegungssteuerung macht, dann wollen wir das auch!" – ob das der Gedankengang der Sony-Oberen war, wissen wir zwar nicht, aber "High Velocity Bowling" wirkt auf jeden Fall wie ein Schnellschuss-Projekt, das auf Teufel komm raus die gelungene Idee eines Konkurrenten nachahmen will. Zum Schwung holen greift Ihr den Sixaxis-Controller seitlich, allerdings ist die Abfrage der Bewegung weder besonders exakt noch umfangreich – den Spin der Kugel müsst Ihr z.B. durch die Schultertasten beeinflussen. Dazu sieht's recht fade aus und bietet wenig Umfang.

HIGH VELOCITY BOWLING
Hersteller Sony
Preis ca. 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Trockenes Standard-Bowling, dessen aufgesetzte Sixaxis-Kontrolle mehr nervt als hilft.

4 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Omega Five

360



360 Mädel gegen Maschine: Schon im ersten Level werdet Ihr von monströsen Feinden behelligt.

Vor der Hauptspeise kommt der Appetitanreger: Eigentlich wollen Shoot'em-Up-Fans vor allem "Ikaruga", aber vorerst gibt's zur Überbrückung die Neuentwicklung "Omega Five" von Hudson und Natsume. Geballert wird hier horizontal mit adaptierter "Robotron"-Steuerung. Veteranen fühlen sich durch die großen Heldensprites an den Automaten-Oldie "Forgotten Worlds" erinnert. Das solide inszenierte Geschieße ist zwar kurz, aber auch so schwer, dass nur hartnäckige Actionkönner zum Ende kommen. Für alle anderen fehlt's aber wohl ohnehin an Spektakel, dazu ist das Geschehen zu altbacken.

OMEGA FIVE
Hersteller Hudson
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Traditioneller und mächtig knackiger Horizontal-Shooter vor allem für Genrefans.



6 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Boogie Bunnies

360



360 Sind sie nicht putzig? Im Gegensatz zu den "Rayman"-Artgenossen geben die "Boogie Bunnies" nur freundliche Geräusche und Gesten ab.

Anfangs sorgte sich Microsoft über zu viele Knobelspiele in der Arcade, inzwischen kommen aber so selten zünftige Vertreter des Genres dazu, dass man sich über jeden Neuzugang freut. Ein solcher ist "Boogie Bunnies", der routiniert Vorbilder wie "Bust-A-Move" und diverse Neo-Geo-Titel zusammenquirlt: Schießt einfach einen putzigen Hasen so ins Spielfeld, dass mindestens drei gleichfarbige zusammentreffen – fertig. Der einzige Kniff: Es sind auch seitliche Würfe möglich. Dank der netten Inszenierung macht's eine Weile Spaß, ohne wirklich mitzureißen – also mehr ein Fall für zwischendurch.

BOOGIE BUNNIES
Hersteller Vivendi
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Nett gemachte Geschicklichkeitsknobelei, der jedoch originelle Ideen fehlen.



6 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

1080° Snowboarding

Wii (N64)



Wii Betrug oder Motivation? Euer Kontrahent passt sein Können dem Euren an und sitzt Euch dank Gummiband-Effekt immer im Nacken.

Ende der 1990er mussten Snowboarder noch verächtliche Skifahrer-Blicke ertragen. Ihre virtuellen Abbilder waren da schon einen Schritt weiter und seit der "Cool Boarders"-Serie (PSone) in die Konsolenlandschaft integriert. Doch erst "1080° Snowboarding" setzte den Trendsport mit seinen ganzen Facetten für Daddelkisten um. Brettert man die Berghänge hinunter, drängen sich einem die Parallelen zu "Wave Race 64" förmlich auf. So wurden nicht nur beide Spiele vom gleichen Team entwickelt, sondern setzten in ihren Gebieten (so unterschiedlich sie auch sein mögen) vor allem in Sachen Fahrgefühl neue Akzente. Nie zuvor wurden Tiefschnee, Buckelpisten und Eisplatten so akkurat simuliert wie in "1080". Schade nur, dass man auf der Virtual Console auf die exzellenten Rumblepak-Schütteleien verzichten muss.



Wii Die ungewöhnlichen Pisten führen Euch auch über Hängebrücken.

Die sechs verschiedenen Strecken (ja, der magere Umfang von "Wave Race 64" wurde tatsächlich unterboten!) überzeugen je nach Schwierigkeitsgrad durch unterschiedliche Witterungsbedingungen und Beleuchtungen. Mal seht Ihr ob des dichten Schneegestöbers die Hand vor Augen nicht, ein anderes Mal werdet Ihr von der untergehenden Sonne geblendet – sehr schön! Insgesamt hat die Snowboard-Simulation aber trotzdem Federn lassen müssen: Zwar sieht die Optik knackiger aus als auf dem N64, dafür machen sich verspäteter Grafikaufbau und schwammige Texturen störend bemerkbar. Zum Schluss eine kleine Warnung: Im Gegensatz zu verwandten Spielen wie "SSX" wird "1080" seinem Namen als Simulation gerecht: Wer etwa Sprünge per Tastendruck nicht rechtzeitig abfedert, der liegt schnell flach. Für Abwechslung sorgt der Wettbewerbsmodus, bei dem Ihr Tricks in der Halfpipe oder von der Riesenschanze ausführt und wie in "Wave Race 64" Slalom-Kurse absolviert. Komplettiert wird das feine Winterpaket durch einen Zweispieler-Modus.



Wii In der Halfpipe reiht Ihr spektakuläre Stunts aneinander.

1080° SNOWBOARDING

Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Hervorragend spielbarer Snowboard-Spaß – leider mit magerem Umfang.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Donkey Kong Country 3

Wii (SNES)



Wii "Donkey Kong Country 3" räumt den Affen mehr Forscherfreiraum ein: Mit dem Motorboot tuckert Ihr durch das idyllische Inselparadies.

Mit dem dritten Teil ist die affige Jump'n'Run-Trilogie endlich komplett. Die augenscheinlichste Stärke des Serienabschlusses ist natürlich die Optik. Die fällt mit ihren spiegelnden Wasseroberflächen, schummrig ausgeleuchteten Höhlen und malerischen Wäldern noch einen Tick hübscher aus als beim Vorgänger (auch wenn der Sprung nicht mehr ganz so groß ist). Außerdem haben sich einige Geschmacksverirrungen ins Spiel geschlichen: knallig violette Krokodile vor schneeweißen Hintergründen? Das schmerzt! Manch einer könnte sich auch an den neuen Adventure-Elementen stoßen: So betreibt Ihr Tauschgeschäfte mit einer Bärenfamilie oder braust mit einem Wasserfahrzeug über die frei erkundbare Oberwelt. Bei Funky Kong könnt Ihr Euer Gefährt sogar ganz "Pimp my Ride"-mäßig zum Hubschrauber ummodeln lassen. Ansonsten bietet auch das finale Primaten-Abenteuer exquisit designte Hüpfkost, die im Vergleich zum Vorgänger mehr kleine Rätseleinlagen beinhaltet. Wer auf "Donkey Kong Country" steht, muss auch diesen Teil gespielt haben. Vielleicht mögt Ihr ja sogar Neuzugang Kiddy Kong – wir tun's nicht...

DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

Hersteller Nintendo
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Würdiger Abschluss der SNES-Vorzeigereihe – mit nicht unumstrittenen spielerischen Änderungen.

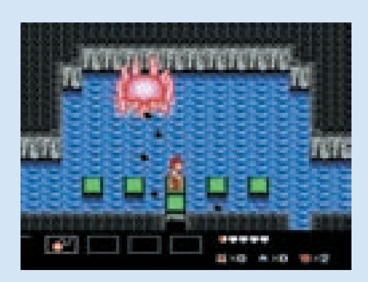


TEST DOWNLOAD-SPIEL

StarTropics

Wii (NES)

Kurios: "StarTropics" wurde zwar von Nintendo in Japan entwickelt – erschienen ist es dort allerdings nie. An der Qualität kann's nicht liegen: Das Tropen-Abenteuer im "Zelda"-Stil sorgt dank seiner charmanten Aufmachung und vieler frischer Ideen im Spielablauf (Rätsel werden mit Sprungeinlagen verquickt) auch heute noch für Laune. Die etwas störrische Steuerung, knifflige Bosskämpfe und einige Ungereimtheiten im Leveldesign machen gute Nerven allerdings zur Grundvoraussetzung für den Download.



STARTROPICS

Hersteller Nintendo
Preis 5 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Fast vergessene NES-Perle, die Macken durch eine Extraportion Charme vergessen macht.



IMPORT

PFEFFERMINZ-PSP

HARDWARE • Japanische Handheld-Zocker werden mit einer neuen Farbe beglückt. 'Mint Green' sorgt allerdings nicht für ein frisches Spielerlebnis: Es handelt sich schon um das aktuelle, schicke Slim & Lite-Modell. Ob und wann der Sonderanstrich bei uns erscheint, ließ Sony nicht durchblicken.



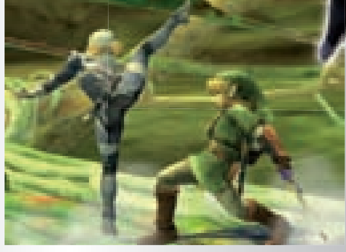
DA LEGST DICH NIEDER

ZUBEHÖR • Zubehörhersteller Hori liefert das passende Accessoire für Fernost-Fitness-Freaks. Abgesehen von verminderter Rutschgefahr und eventuellem Parkett-Kratzerschutz konnten wir keinen praktischen Nutzen des grasgrünen Zubehörs erkennen. Spieler mit empfindlichem Popöchen oder Knien werden sich aber bestimmt über die softweiche Trainingsunterlage freuen.

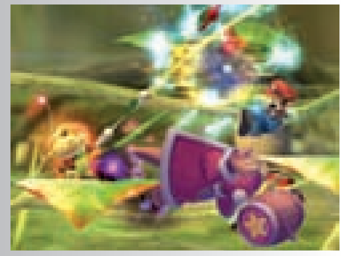


DAS WARTEN HAT EIN ENDE

GAMES • Wenn diese MAN!AC in den Handel kommt, werden bereits unzählige Japaner vor unzähligen Videospielläden kampieren. Der Grund: Nach den jüngsten zwei Verschiebungen (um je eine Woche) erscheint die Wii-Klopperei "Super Smash Bros. Brawl" am 31. Januar in Fernost. Dem Verkaufserfolg nicht gerade abträglich dürfte die Traumwertung der Spielezeitschrift Famitsu sein: 40 von 40 Punkten.


Das Duell der "Ocarina"-Stars.

Auch wenn wir momentan keine 100%-Spielspaß-Prognose für den kommenden MAN!AC-Test abgeben können, hören sich die neuesten Infos zum Spiel dennoch verführerisch an: In "SSBB" feiert der knuffige Captain Olimar (links) sein Prügeldebüt – mit dabei sind seine farbenfrohen und schlagkräftigen Freunde, die Pikmin. Wieder am Start ist Prinzessin Zeldas vermummtes Alter Ego Sheik aus "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" (oben).


Das Duell der Miyamoto-Kreaturen.

10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Assassin's Creed: Altair's Chr.	Ubisoft	DS	35 €	USA	5. Februar
Culdcept Saga	Namco Bandai	360	55 €	USA	5. Februar
Dark Sector	D3 Publisher	PS3 / 360	60 €	USA	Februar
Family Ski	Namco Bandai	Wii	50 €	Japan	im Handel
Hokuto no Ken: Hokuto Kami...	Spike	DS	35 €	Japan	im Handel
Lost Odyssey	Mistwalker	360	40 €	USA	12. Februar
Nights into Dreams	Sega	PS2	30 €	Japan	21. Februar
No More Heroes	Grasshopper	Wii	40 €	USA	im Handel
Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Wii	50 €	Japan	im Handel
Yggdra Union	Sting	PSP	40 €	Japan	im Handel

DIE HATZ NACH DEM WELTREKORD

DVD • High-Score-Jagden nehmen beizeiten bizarre Züge an. Ganz besonders, wenn es um den Weltrekord beim Automaten "Donkey Kong" geht. "The King of Kong" dokumentiert den Versuch von Steve Wiebes, den 23 Jahre alten Weltrekord von Billy Mitchell zu knacken. Neben Spielszenen gibt es Interviews mit kauzigen Charakteren der 1980er und eine abgefahrene Handlung zu bewundern. Die empfehlenswerte DVD gibt es seit dem 29. Januar (für ca. 20 Dollar) z.B. bei www.amazon.com. Eine Veröffentlichung hierzulande ist leider unrealistisch.





+++ Abwärtskompatibilität ade: In Japan wird Sony nach dem Verkauf der letzten 20GB- und 60GB-Versionen nur noch PlayStation-3-Modelle mit einer 40GB Festplatte ausliefern. PS2-Spiele laufen auf diesen Geräten nicht. +++ RPG-Remake: Das ursprünglich auf dem Saturn beheimatete Rollenspiel "Baroque" wird für Wii umgesetzt und erscheint im Laufe des Jahres 2008. +++ DS-Trommler: Ein weiterer Teil der "Taiko no Tatsujin"-Reihe ist für den DS angekündigt. +++

Shikigami no Shiro III

INFOS

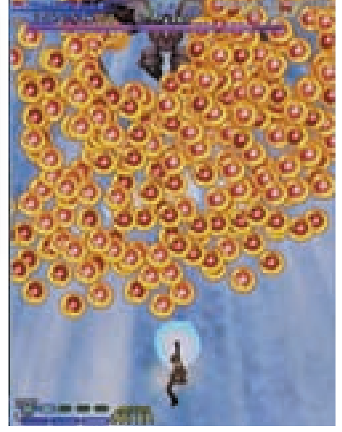
System	Wii / 360
Entwickler	Skonec / Alfa System, Japan
Hersteller	Arc System Works
Genre	Shoot'em-Up
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Durchdachtes Ballerspektakel mit coolen Charakteren und sinnigem Punkte-System.

Shikigamis Schloss ist schon wieder unter Beschuss – kann der nicht besser aufpassen? Und weil selbst japanische Spielhallenzocker die Edelbutze nicht verteidigen konnten, müssen jetzt Xbox-360- und Wii-Spieler ran. Wir haben für Euch die Version für Nintendos Wii unter die Lupe genommen und – so viel sei schon einmal verraten – viel Spaß mit den fliegenden Zauberbrüdern gehabt.

Kein Wunder, schließlich sind drei Nippon-Qualitätsschmieden an diesem Shooter-Projekt beteiligt: Arc System ("Guilty Gear"-Serie), Skonec ("Psyvariar") und Alfa System ("Shikigami I & II"). Wer für welche Codezeile verantwortlich zeichnet, ist zwar nicht bekannt, reichlich Shooter-Erfahrung war jedenfalls vorhanden.



Wii Solche Kugelschwadronen sind selbst bei Bossen selten anzutreffen.

Zehn flugfähige Magier(innen) stehen Euch von Beginn an zur Verfügung und locken mit ihren individuellen Schussformationen und Spezialangriffen. Im 'Dramatic Change'-Modus dürft Ihr sogar zwei Helden aussuchen und mit einem Knopfdruck hin- und herwechseln. Auch das kluge 'Tension'-System wurde um einige Feinheiten erweitert: Jetzt könnt Ihr eine Smartbomb zünden, um in den Genuss erhöhter Feuerpower und maximal achtfacher Punktzahl zu kommen. Habt Ihr gerade keine auf Lager, genügt es, die Nähe von Projektilen und Feinden zu suchen – ein rötlich verfärbter Schuss zeigt an, ob Ihr Erfolg habt. Neben diesem Kniff und dem ausgetüftelten Leveldesign sorgen die spielerischen Unterschiede der Animecharaktere für Langzeitmotivation: Diese warten mit Primärwaffen wie Shurikens, zielsuchenden Schüssen oder einem Mega-Laser auf. Die Spezialattacken sind noch abwechslungsreicher: Experimentiert mit Schutzschild, Zeitstop-Funktion, Elektrofeld oder Karussell-Laser – so übersteht Ihr auch so manche unfaire Kugelwelle. *ms*

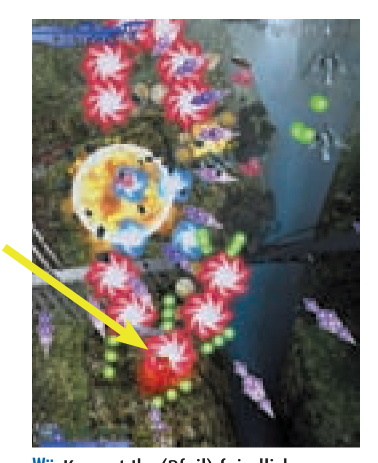


Wii Das hat gesessen: Ein Endgegner verabschiedet sich mit einer fetten Explosion und wir sahnen dank Achtfach-Multiplyer tüchtig Goldmünzen ab.

Testmuster von Play-Asia, www.play-asia.com



Wii Das ist Oldschool: "Shiki III" wird so und nicht anders gespielt!



Wii Kommt Ihr (Pfeil) feindlichen Kugeln nahe, wird Euer Schuss stärker.



Wii Seltenheitswert: zehn spielbare Helden in einem Shoot'em-Up.

Wii Verliert Ihr ein Leben, schützt Euch für kurze Zeit ein Energieschild.

SHIKIGAMI NO SHIRO III

» 10 Charaktere mit eigener Art-Galerie
» auch mit GameCube-Pad spielbar
» trotz begrenzter Continues schnell durchgezockt

Wii

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 73 von 100



Namco Museum Remix

INFOS

System Wii
Entwickler Namco, Japan
Hersteller Namco-Bandai
Genre Oldie-Sammlung
D-Termin nicht bekannt

FAZIT

Solide Retro-Sammlung, die teilweise originell für den Wii aufbereitet wurde.





Wii Die besten der 'normalen' Oldies: "Pac-Mania" und "Dig Dug".



Wii Wer ein kinderfreundliches Lightgun-Erlebnis sucht, wird hier fündig: "Galaga Remix" ist ebenso bunt wie friedfertig.

In Japan werden verdiente Videospiele auf unterschiedliche Arten geehrt: Während Koei ihre "Dynasty Warriors" in minimal modifizierten Varianten immer wieder auf den Markt wirft, bevorzugt Namco den direkteren Weg und verkauft seine Automatenklassiker alle paar Jahre unverändert. Das nennt sich dann "Namco Museum" und hat praktische jede Konsole dieser Welt schon mit "Pac-Man" & Co. beglückt. Bislang kamen nur die PS3 und der Wii davon, doch auch Letzteren hat es jetzt erwischt.

Bevor selbst Oldie-Fans angesichts des sonst üblichen Extrem-Recyclings geistig abschalten, sei Entwarnung gegeben: "Namco Museum Remix" heißt nicht einfach nur aus Jux und Tollerei so, sondern bietet tatsächlich etwas Überraschendes. Ganz will Namco die ausgetreteten Pfade aber nicht verlassen, weshalb unter den insgesamt 14 Spielen neun originalgetreu emulierte Automaten der frühen 1980er zu finden sind. Angeführt wird die Liste vom immer noch launigen "Pac-Mania" sowie dem unverwüstlichen "Dig Dug", auch "Mappy" und das Baller-Trio "Galaxian", "Gaplus" und "Xevious" sind alles andere als unbekannt. Immerhin drei Titel gab's noch nicht so oft zu spielen, allerdings reißen das Primitiv-"Breakout" namens "Cutie-Q" sowie die schrägen Pillenmampf-Ableger "Super Pac-Man" und "Pac & Pal" auch nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hin.



Wii Rempeln oder gerempelt werden: "Pac-Motos" lockert die extrem simple Grundidee mit verschiedenen Spielfeldern und Bosskämpfen auf.

Frischer Wind im Retroland?

Interessant wird's bei den namensgebenden Remixes: Das Spiele-Quintett wurde kräftig überarbeitet und mit zielgruppenfreundlicher, quietschbunter 3D-Optik sowie Wii-spezifischer Steuerung versehen. Am radikalsten änderte sich das kultige Shoot'em-Up "Galaga". Hier rückt Ihr nun den Alien-Insekten per Zielkreuz-Geballer auf den Leib, um einen Pac-Man zu schützen, der fröhlich über Weltraum-Achterbahnen kullert. Bei "Rally-X" bleibt das Grundprinzip der Flaggensammelei dagegen weitgehend unangetastet und wird wie die Plattform-Schubserei "Motos" vor allem über zusätzliche Extras und variantenreichere Spielfelder aufgerüstet. Dieses Trio macht auch am meisten Spaß, zumal bis zu vier Spieler gleichzeitig ran dürfen – mal auf einem Bildschirm, mal per Splitscreen. Das ursprünglich auf dem DS entstandene "Pac'n Roll" feiert sein Heimkonsolen-Debüt und fällt etwas ab, weil die Steuerung des kullernden Mampfers arg feinfühlig und damit zu nervös geriet. "Gator Panic" schließlich ist ein dröger Kunterbunt-Geschicklichkeitstest, bei dem auch die hübsche Grafik nichts gegen die rasch einsetzende Langeweile ausrichtet.



Wii "Gator Panic Remix" ist an Einfältigkeit kaum zu schlagen.

Die knuffige Aufmachung und die Wii-eigenen Gimmicks heben "Namco Museum Remix" zwar angenehm vom üblichen Retro-Recycling-Brei ab – haben muss man die Sammlung aber nicht, dafür steckt dann doch etwas wenig Pfiff drin. *us*

Testmuster von Play-Asia; www.play-asia.com



Wii Der "Rally-X Remix" hält sich bis auf die 3D-Optik eng ans Original und wird zu viert erst richtig launig.



Wii "Pac'n Roll Remix" setzt einen DS-Titel fort – die Steuerung ohne Stylus ist aber etwas zu nervös geraten.

NAMCO MUSEUM REMIX

» 14 Oldies wieder aufgelegt: 9 im Originalzustand, 5 als spezielle Wii-Updates
» Remixes mit 4 Spielern gleichzeitig

Wii — **SPIELSPASS**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10




PLAY MORE & PAY LOW
>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES!<<
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
Also in February Collector's Edition
WWW.ACME-ONLINE.NL
SHIPPING UP TO 1.45 EURO IMPORT VIDEOGAMES FROM USA AND JAPAN!
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.
Lost Odyssey © 2007 Mistwalker, Inc./I.T. Planning, Inc. © 2007 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Army of Two © 2007 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG, POGO and Army of TWO are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S and/or other countries. © SEGA. SEGA, the SEGA logo and The Club are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. [Developed by Bizarre Creations Limited.] All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.
Devil May Cry® 4 ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

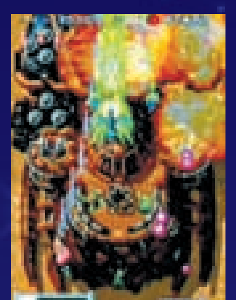
Shoot'em-Up-Himmel Japan

Unsere große Shoot'em-Up-Historie hat Euch Lust auf Ballerspiele gemacht? Hier gibt's alle Infos zu den interessantesten Genretiteln der letzten Jahre.

PAL-Spieler haben's schwer: Große Shoot'em-Up-Namen wie "Gradius", "R-Type" oder "Ikaruga" (nur GameCube) erscheinen gelegentlich in Deutschland, wer sich jedoch für echte Nischenprodukte von Milestone, G.rev & Co. begeistert, muss sein Augenmerk auf Japan richten. Auch nach der 16-Bit-Hochzeit des Genres und den vielen Ballerspielen für Saturn und PSone erschienen in Fernost zahlreiche Shoot'em-Ups für fast alle gängigen Maschinen. Auf die meisten Hochkaräter stoßen vor allem PS2- und Dreamcastbesitzer, aber auch für Xbox oder GameCube erschien mancher Geheimtipp. Seit dem Launch der Next-Gen-Systeme ist diese Quelle fast versiegt, lediglich auf Xbox Live, im PlayStation Store oder dem Virtual-Console-Shop ziehen Raumer gegen die extraterrestrische Bedrohung in die Schlacht. Wir haben für Euch interessante Spiele ausgewählt, die jeder Genre-Fan zumindest einmal gezockt haben sollte – zwar sind die meisten Titel selbst im Internet recht teuer, ein paar Schnäppchen sind dank überraschender UK-Veröffentlichungen aber drin. *ms*

Psikyo Shooting Collection Vol. 3

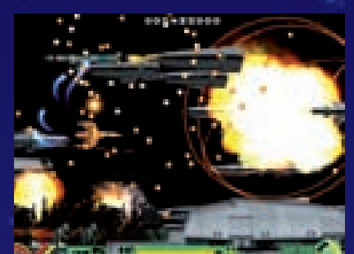
In dieser Sammlung stecken gleich zwei Shooter-Überraschungen: "Dragon Blaze" und "Sol Divide". In Ersterem fliegt Ihr klassisch von unten nach oben, weicht kniffligen Kugelformationen aus und schickt Euren Drachen als lebendigen Schutzschild an die Front – laut MAN!AC-Tester Raphael "eine der besten Psikyo-Vertikal-Schießereien überhaupt". "Sol Divide"-Zocker erwartet eine ungewöhnliche Kombi aus Horizontalshooter und Hack'n'Slay – unzählige Bossgegner inklusive.


Die bessere Hälfte des Pakets: "Dragon Blaze".

Spielspaß » 69
System » PS2
Entwickler » Psikyo
Preis » ca. 50 Euro

Border Down

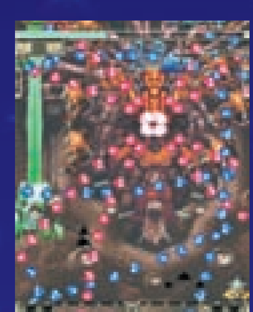
Die Schießerei begeistert auch sechs Jahre nach ihrem Arcade-Release. Zu verdanken hat "Border Down" das vor allem dem einfallsreichen Leveldesign: Ihr wählt eine von drei 'Borders', deren Aufbau und Schwierigkeitsgrad sich unterscheidet. Beißt Ihr ins Gras, werdet Ihr in den nächst tieferen 'Border' verfrachtet. Anno 2003 in einer streng limitierten Version veröffentlicht, kletterten die Preise auf dem Gebrauchtmarkt schnell auf 100 Euro. Für knapp die Hälfte erschien Mitte Januar eine Neuveröffentlichung, die Entwickler G.rev allerdings nur in einem Tokioter Shop unters Volk brachte.


Seltenheitswert: "Border Down" ist einer der wenigen Horizontalscroller.

Spielspaß » 73
System » DC
Entwickler » G.rev
Preis » ca. 100 Euro

Do Don Pachi: Dai-Ou-Jou

Schnell durchgezockt, grafisch mittlerweile bieder, immer noch recht teuer – egal. Caves Danmaku-Shooter schickt Euch auf einen berauschenden Ballertrip und übertrifft die beiden Vorgänger locker. Nur wer sich auf die Position des eigenen Gleiters im Kugelhagel fokussiert, hat eine Überlebenschance – Scoreshooter-typisch ist Euer Schiff aber nur im Zentrum verwundbar.

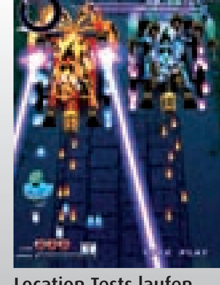

Anders als "Ikaruga": Alle Schüsse sind tödlich.

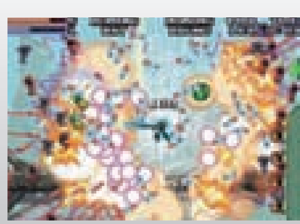
Spielspaß » 70
System » PS2
Entwickler » Cave
Preis » ca. 45 Euro

COMING SOON

Von einer rosigen Zukunft fürs Shoot'em-Up-Genre zu sprechen, wäre zwar falsch. Aussterben wird diese Spielegattung aber so schnell nicht: Wir hoffen auf Portierungen der kommenden Arcade-Hits "Otomedius" (endlich wieder ein Ballerspiel von Konami) und "Mamonoro" (eine Kollaboration der Spezialisten von G.rev und ehemaligen Seibu-Kaihatsu-Mitarbeitern). Auch die Cave-Schießerei "Muchi Muchi Pork" sowie "Raiden IV" sind Kandidaten für eine Konsolenumsetzung. Handheld-High-Score-Hunter hingegen freuen sich auf "Bangai-O Spirits" (Treasure) und "Ketsui" für Nintendos DS. Nicht zuletzt zeigt die Veröffentlichung von "Shikigami no Shiro III" für Wii und Xbox 360 (siehe Seite 69), dass immer noch ein Markt für diese lebenden Fossile der Videospielsteinzeit existiert.

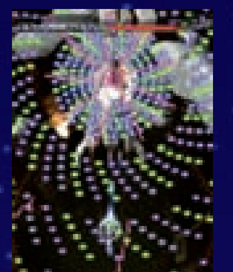

Punktehatz im Cave-Stil: "Muchi Muchi Pork".


Location Tests laufen bereits: "Mamonoro".


Chaos-Geballer mit Köpfchen: "Bangai-O Spirits" für DS.

Psyvariar 2

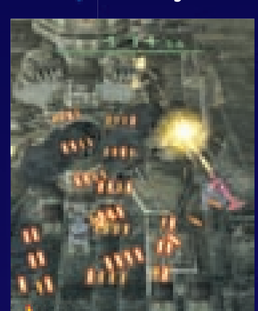
Viele, viele bunte Farben werden Euch bei "Psyvariar 2" begegnen (und auch einige Male töten). Ein Großteil der Schüsse aber kommt recht gemächlich auf den Spieler zu. "Psyvariar 2" erschien für DC, PS2 und Xbox, obwohl es nicht zur spielerischen Oberklasse des Genres reicht. Nach einem überraschenden Release in England landete der Titel schnell in der Wühlkiste.


Waren mal wieder die lieben Drogen im Spiel?

Spielspaß » 66
System » DC, PS2, Xbox
Entwickler » Skonec
Preis » ca. 15 Euro (UK)

Under Defeat

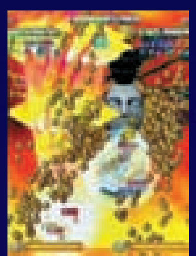
Im Gegensatz zum Gros der jüngeren Shooter, das sich mit immer neuen Projektilrekorden zu übertrumpfen sucht oder auf innovative Schildsysteme setzt, ist "Under Defeat" eine äußerst klassische Schießerei: Der einzig echte Kniff ist die Schrägstellung Eurer Schussrichtung – so ballert Ihr lässig von links oder rechts auf die Bosse. Die schicke Optik, fetten Smartbombs und taktischen Fights sind einfach gut.


Praktisch: Weicht Schüssen aus und trefft trotzdem.

Spielspaß » 73
System » DC
Entwickler » G.rev
Preis » ca. 60 Euro

Giga Wing Generations

Ein erfrischendes Bad im Kugelmeer bieten nicht nur Cave-Shooter. Auch in der "Giga Wing"-Serie seht Ihr des Öfteren Euren Gleiter vor Projektilen nicht. Macht aber kaum was, schützt Euch ein regenerativer Schutzschild doch vorm Großteil der Bullets. So wird die Jagd nach Punkten zum Spielziel – Rekorde im Milliardenbereich sind bei dieser Shooter-Serie keine Seltenheit.


Dieser Goldregen ist sicher nicht giftig.

Spielspaß » 65
System » PS2
Entwickler » Takumi
Preis » ca. 30 Euro

Raiden III

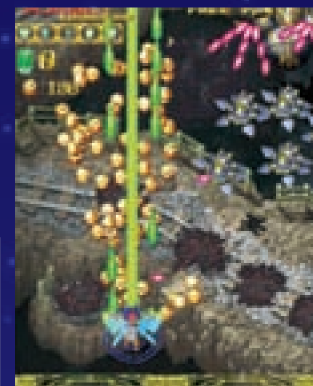
Never change a winnig game: "Raiden III" setzt das Erfolgsprinzip der Serie konsequent fort, wagt nichts, gewinnt aber trotzdem. Neben dem neuen Scheibenwischer-Laser freut Ihr Euch über die Möglichkeit, im Zweispieler-Modus durch Hintereinanderfliegen Eure Schusspower zu bündeln. Dank verspäteter UK-Veröffentlichung sehr preisgünstig zu bekommen.


Grün macht sauber: Wischt die Gegner einfach vom Schirm.

Spielspaß » 78
System » PS2
Entwickler » Moss
Preis » ca. 15 Euro (UK)

Espgaluda

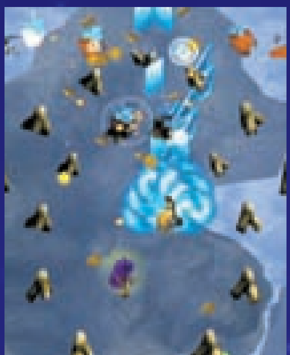
Trotz kurzer Spieldauer steckt viel drin im Schmetterlings-Shooter: Für abgeschossene Gegner erhaltet Ihr Edelsteine, die Ihr für den 'Wach'-Modus ausgebt. Dann rauschen feindliche Kugelschwärme nur noch halb so schnell heran und Ihr sackt für Schiffabschüsse satte Punktezahlen ein. Hinzu kommen ein durchdachtes Schildkonzept, fantasievolle Insektenbosse, teils recht blutige Kämpfe und ein Punktesystem, das eher Fehler verzeiht als das knüppelharte Pendant in "Do Don Pachi: Dai-Ou-Jou".


Her mit der Kohle: Die Münzen fliegen Euch regelrecht zu.

Spielspaß » 77
System » PS2
Entwickler » Cave
Preis » ca. 50 Euro

Shikigami no Shiro II

Während das Erstlingswerk um Alfa Systems Ballermagier jenseits der Spielhölle nur für die alte Xbox erschienen war, schaffte es "Shikigami no Shiro II" gleich auf vier Systeme. Neben Smartbombs und 'Charged'-Angriffen war natürlich das 'Tension'-System dabei: Nähert Ihr Euch Gegnern, Schüssen oder dem Bildschirmrand, werdet Ihr mit höherer Feuerpower und mehr Punkten belohnt.


Fordernd, aber selten unfair: die Gegnerformationen in Teil 2.

Spielspaß » 70
System » DC, PS2, Xbox, GC
Entwickler » Alfa System
Preis » ca. 20 Euro

HIGH-SCORE-JAGD AUF DVD

Ihr seht im Projektilregen eines Bullet-Hell-Shooters wie "Espgaluda" kein Land oder wollt wissen, wie der "Ikaruga"-High-Score zu knacken ist? Die (nicht ganz billige) Lösung hat der Internet-Importhändler (z.B. www.play-asia.com) parat: DVD-Serien wie die "Insanity"-Reihe zeigen die schier unmenschlichen Reflexe japanischer Topspieler, u.a. bei Freak-Titeln wie "Mushihimesama", "Radilgy" oder "XII Stag". Billiger als mit den gut 40 Euro teuren Scheiben fahren Käufer von Spielen, bei denen die 'Ballerspielgott-spielt-höllisch-schweres-Spiel-ohne-Lebensverlust-durch'-DVD gratis beiliegt. Beim oben genannten "Espgaluda" oder auch bei "Do Don Pachi:



Dai-Ou-Jou" (siehe Bild) aus demselben Hause gibt's neben der Spiele-DVD auch einen Silberling mit einem fast fehlerfreien Durchlauf, bei dem Ihr nicht nur einmal denkt: "Wie ist das möglich?"

Grenzenlose Handheld-Power

AUSGABE 10 CyberMedia € 3,50

Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

12/07 bis 1/08

MOBILE GAMER

DRAGON QUEST

GROSSES SPECIAL

- Rückblick
  Alle Spiele seit 1986
- Dragon Quest 4 bis 6: Erste Infos zu den aufwändigen 3D-Remakes
- Dragon Quest 9
  Exklusive Episode für Nintendo DS

LEGO STAR WARS DIE KOMPLETTE SAGA

Mächtig gut: Alle 6 Filme zum Nachspielen in putziger Lego-Optik und mit vielen Gags

SILENT HILL ORIGINS

Test & Tipps: Horror-Adventure mit hohem Gänsehaut-Faktor

Die Sims 2 GESTRANDET

Vorsicht Falle: PSP- und DS-Versionen mit etlichen Mängeln

MARIO PARTY DS

Unser Winter-Hit: Toller Multiplayer-Spaß mit pfiffigen Spielen

SMACKDOWN VS RAW 2008

Packendes 3D-Wrestling für PSP & DS

Die Simpsons

Das lustigste Spiel aller Zeiten?

Kultiger Genre-Mix für DS und PSP im Test

NEUE SERIE

Denksport & Tierfreunde

Spiele für alle: Sophies Freunde, High School Musical, Augen-Training u.v.m.



INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ▲	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
2 ▼	Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
3 (neu)	Final Fantasy XIII	PS3	Square Enix	Rollenspiel
4 ▲	Fallout 3	PS3 / 360	Bethesda	Action-RPG
5 ●	Metal Gear Solid 4	PS3	Konami	Action-Adventure
6 ▲	Street Fighter IV	nicht bekannt	Capcom	Beat'em-Up
7 (neu)	Silent Hill V	PS3 / 360	Konami	Action-Adventure
8 ▼	Alan Wake	360	Microsoft	Action-Adventure
9 (neu)	Tomb Raider Underworld	PS3 / 360	Eidos	Action-Adventure
10 (neu)	No More Heroes	Wii	Eidos	Action

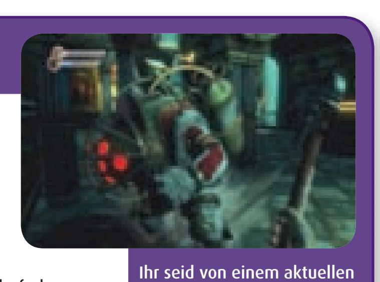
* Ihr bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Verriss des Monats: BioShock

Ist "BioShock" wirklich eine Offenbarung? Ganz und gar nicht, sagt Leser Carsten 'Pfombo' Grauel.



"BioShock" ist blöd. Ich habe dem Spiel nach einer langen Pause nochmals eine Chance gegeben, weil ich dachte "Mann, Atmo und Grafik sind doch super, los, zock's halt mal weiter, wirst dich schon reinfinden..." Doch es war der gleiche Shit wie vorher. 1) Überall gibt es was zu entdecken. Zeug, von dem man denkt, dass man es nicht verpassen darf, denn man braucht jeden Schuss, jeden Cent und jeden Verbandskasten. Doch das Leveldesign in "BioShock" versaut einem den Suchspaß. Ich bin stundenlang am Suchen und renne im Kreis, nur um dann beim nächsten Big Daddy alles rauszurotzen – wo doch jeder Schuss für mich so wertvoll ist. Ich hasse das. 2) Waffen, Plasmide, Munition... Sowohl die Anwahl der einzelnen Funktionen als auch der Gebrauch nervt. Oder wie ich es hasse, wenn die Muni für eine Waffe ausgeht... Man kann ja nix tragen. 3) Gegnerdesign: Die Splicer sind doof. Sie nerven und sehen nicht bedrohlich aus. Und sie bewegen sich wie Hampelmänner. 4) Höhepunkte: Ich habe außer meinem ersten Big Daddy keinen gehabt. Das Spiel plätschert vor sich hin. Mit Schuld daran ist das Fehlen von Cutscenes. Hin und wieder trifft man ja auf 'Bosse' und sie sind mir völlig wurscht, denn ich habe sie ja zuvor nie gesehen!



Ihr seid von einem aktuellen Spiel enttäuscht und wollt Eurem Ärger Luft machen? Wir bieten Euch die passende Plattform: Sendet Euren ca. 1.200 Zeichen langen Text (inkl. Leerzeichen) an leserpost@maniac.de oder verewigt ihn im MAN!AC-Forum (www.maniac-forum.de/forum) im passenden Beitrag. Der unterhaltsamste Verriss wird dann mit Foto (bitte zusenden!) und Namen hier abgedruckt.

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 ■ 86415 Mering
info@maniac.de ■ www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn

Der schnellste Max von Mexiko



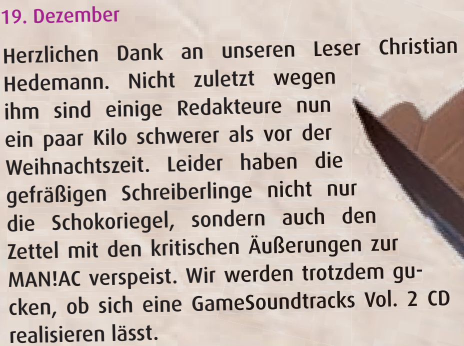
26. November – 3. Dezember

Eigentlich hätten wir den Mexiko-Trip unseres freien Mitarbeiters Max schon in der letzten Ausgabe erwähnen müssen. Wegen eines News-Embargos zu "Tomb Raider Underworld" dürfen wir allerdings erst jetzt diese exklusiven Bilddokumente seiner beispiellosen Eventreise liefern. Macht aber nix: Das euphorische Grinsen hat er auch jetzt noch im Gesicht. Ist auch kein Wunder – neben der Spiel-Präsentation stand ein Ausflug in die Ruinenstadt Uxmal und an den Traumstrand von Cancun auf dem Programm. Aye Caramba!

Die Akte Kane

21. Dezember

Meist erreichen uns Testversionen als langweilige DVD in schmucklosen CD-Hüllen. Für die PS3-Fassung von "Kane & Lynch: Dead Men" ließ sich Eidos jedoch etwas einfallen: Im Paket befanden sich neben dem Spiel allerlei liebevoll aufbereitetes Aktenmaterial sowie Beweisfotos zu den kriminellen Machenschaften der beiden Protagonisten. Auf zwei CDs waren zudem Mitschnitte aus den Vernehmungen zu hören. Besonders die orangefarbenen Pillendöschen des verrückten Lynch hatten's der MAN!AC-Redaktion angetan. Ein paar Kapseln waren drin, geholfen haben sie jedoch scheinbar nicht – den traurigen Bildbeweis liefert Max auf der linken Seite.

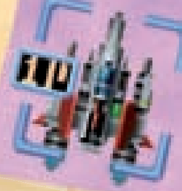


Care-Paket für die Redaktion

19. Dezember

Herzlichen Dank an unseren Leser Christian Hedemann. Nicht zuletzt wegen ihm sind einige Redakteure nun ein paar Kilo schwerer als vor der Weihnachtszeit. Leider haben die gefräßigen Schreiberlinge nicht nur die Schokoriegel, sondern auch den Zettel mit den kritischen Äußerungen zur MAN!AC verspeist. Wir werden trotzdem gucken, ob sich eine GameSoundtracks Vol. 2 CD realisieren lässt.

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



Die Jets 'Raiden Mk II' und 'Judge Spear' (Bild) aus dem Spiel "Raiden Fighters" waren auch im Seibu-Kaihatsu-Arcade-Shooter "Viper Phase 1" spielbar.

Capcom sorgt sich...

10. Januar

...so sehr um Eure Spielerfahrung, dass sie unserer "Devil May Cry 4"-Testversion eine Art Packungsbeilage hinzufügten. Darauf befand sich eine laaange Liste mit Storyelementen, Wendungen und Überraschungen – mit der Bitte, diese auf keinen Fall im Heft oder auf der DVD zu erwähnen. Schließlich sollt Ihr einen spoilerfreien Test lesen und dann das abgefahrene Spiel noch uneingeschränkt genießen können.



Diesen Monat im MAN!AC-Mittagskino:

Womb Raider (DVD)



LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAN!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Manuel hat 'nen Kleinen

Mich stört es tierisch, dass Ihr bei Artikeln über HD-Fernseher auf Euer Schwestermagazin *audiovision* verweist. Da dort entsprechende Glotzen erst ab einer Diagonale von 94 cm (37 Zoll) getestet werden, dürfte das für den Großteil der MAN!AC-Leser uninteressant sein! Denn ich sehe es so, dass für die meisten Leute, die sich eine Xbox 360 oder PS3 zulegen, eher die Geräte mit kleineren Bildschirmdiagonalen in Frage kommen. Allein schon deshalb, weil sie preislich ansprechender sind und sich die meisten MAN!AC-Leser einen HD-Fernseher primär zum Zocken holen, und nicht, weil sie Heimkino-Fans sind.

Manuel Leo Blümer, via E-Mail

Das sehen wir etwas anders: Die Zeiten, in denen HD-Fernseher jenseits der 37-Zoll-Größe unerschwinglich teuer waren, sind längst vorbei. Außerdem ist der preisliche Unterschied zwischen einem 80cm- und einem 105cm-Fernseher auch nicht mehr so dramatisch. Das wichtigste Argument für eine größere Glotze ist aber sowieso ein anderes: Je größer der Bildschirm, desto augenscheinlicher wird der Vorteil der hohen Auflösung gegenüber einem herkömmlichen Bild. Also: Spar Dir in Zukunft vielleicht lieber den Kauf des einen oder anderen Spiels, anstatt auf Jahre hin zur Geisel eines kleinen Fernsehers zu werden.

Sind Gamer Weicheier?

Ich habe kein Problem damit, virtuelle Widersacher zu Hackfleisch zu verarbeiten. So weit so gut. Doch seit einiger Zeit gibt es eine Sendung auf einem Musiksender, in der Videos gezeigt werden, in denen sich Skater oder Snowboarder die Knochen brechen, die Schädeldecke zerdeppern oder sonst irgendwie erhöhtem Blutverlust ausgesetzt sind. Spätestens beim zweiten Clip muss ich angewidert wegschalten.

Wie kann das sein? 'Killerspiele' machen mir nichts aus, aber bei Videos, in denen ich echte Verletzte sehe, dreht sich mir der Magen um. Offensichtlich kann ich (wie hoffentlich das Gros der Menschheit) zwischen Realität und Fiktion unterscheiden.

Christoph Wenzel, via E-Mail

Die Rede ist wohl von "Scarred". Einen Vergleich zwischen der Gewalt in Spielen und Sendungen wie der auf MTV können wir leider nicht ziehen – wir schaffen es schlicht nicht, auch nur einen "Scarred"-Crash anzuschauen, ohne dass wir erschreckt wegschalten. Entweder sind wir also völlige Weicheier oder die Behauptung "Gewalt in Videospielen stumpft ab" stimmt einfach nicht. Oder vielleicht auch beides...

Differenzen bei den Linken

Ich beziehe mich hier auf den Leserbrief von Mr. Ash aus der letzten Ausgabe. Ich bin Linkshänder und mir liegt dieses Thema auch sehr am Herzen. Ich kann Mr. Ash in allen Punkten zustimmen: An Linkshänder wird leider in vielen Spielen nicht gedacht. Entweder gibt es gar keine Linkshändersteuerung (wie in "BioShock") oder sie wurde nicht optimal umgesetzt ("Halo 3"). Als löbliche Ausnahme sei hier "Call of Duty 4" erwähnt, das mit einer tollen Linkshänderbedienung aufwarten kann. Ich würde es mir wünschen, dass die MAN!AC eine kurze Angabe zur Spielsteuerung machen könnte.

Claudio Vintrici, via E-Mail

Ich wandle nun 23 Jahre als Linkshänder auf dieser Welt und bin seit gut 17 Jahren leidenschaftlicher Gamer. In all diesen Jahren habe ich schon dutzende Spiele durchgezockt und manch virtuelle Schlacht gegen meine Rechtshänder-Kumpels geschlagen.

Bei diesen unzähligen Spielstunden wäre mir aber nie in den Sinn gekommen, darüber zu meckern, dass es keine Steuerung für Linkshänder gibt. Ich sehe den Sinn in einer solchen Bedienung einfach nicht. Seien das nun Ego-Shooter, Jump'n'Runs oder Adventures – die Steuerung ist Gewohnheitssache und nichts weiter.

Stefan Baltensperger, via E-Mail

Meiner Meinung nach bin ich als Linkshänder wesentlich anpassungsfähiger als Rechtshänder. Mit der Benutzung von Rechtshänder-Produkten habe ich kein Problem.

Was mich jedoch wie Mr. Ash ärgert, ist die Ignoranz von den Herstellern. Wenn ich schon 'ergonomisch' lese, bedeutet das für mich meistens: "Finger weg, kann ich eh nicht benutzen – das ist auf Rechtshänder zugeschnitten."

Löbliche Ausnahme: Auf dem Nintendo DS gibt es fast bei jedem Spiel eine Linkshänder-Funktion.

Ich würde mir von Euch zumindest wünschen, dass Ihr kurz einen Hinweis gebt, wenn ein Game unspielbar für einen Linkshänder ist. Gibt es bei Euch eigentlich einen?

Tim Schneiders, via E-Mail

Das Thema 'Linkshänder & Videospiele' scheint ein brisantes zu sein – das wir bisher eher stiefmütterlich behandelt haben. Im Moment diskutieren wir darüber, ob wir der linken Fraktion in Zukunft mehr Aufmerksamkeit widmen. Ob wir ohne einen Linkshänder in der Redaktion überhaupt kompetent genug sind?

Online-K(r)ämpfe

Wichtiges Thema, das meiner Meinung nach bislang zu kurz kommt: die Qualität der Online-Dienste der großen Hersteller. Bei "Fight Night Round 3" (PS3) ist es oft schwerer einen Gegner zu finden, als den Kampf selbst zu gewinnen. Außerdem bricht die Verbindung am Anfang oft ab, was extra viele Minuspunkte bringt.

Xbox Live zickt ebenfalls seit Tagen rum. So sucht die Kiste z.B. endlos und will mir dann erzählen, dass ich der einzige "Call of Duty 4"-Spieler auf der Welt sei. Die Telekom ist dieses Mal unschuldig und andere Zocker haben mir bereits bestätigt, dass sie ähnliche Xbox-Live-Erfahrungen gemacht haben.

Online-Gaming wird allgemein immer wichtiger, so dass hier mehr gemacht werden muss. Anrufe bei den Hotlines bringen genauso wenig wie das Einstellen des Online-Zockens – außer es geschieht geballt.

Kim Lima, via E-Mail

Die Schwierigkeiten bezüglich Xbox Live sind auch an uns nicht unbemerkt vorbeigegangen. Vor allem um die Weihnachtszeit war das System merklich überlastet – Probleme beim Log-In waren nur eine Folge von vielen. Microsoft ist sich dessen bewusst und arbeitet an einer Lösung. Seit der Konzern allerdings von drei Texanern auf fünf Mio. US-Dollar Schadensersatz verklagt wurde, geht man mit Äußerungen zum Thema vorsichtig um.

Erwürfelte Preise?

Im Artikel "Goodbye GameCube" haben die Herren Kazmaier und Stuchlik Mist geschrieben. Löhnen

GUITAR-MAN!AC CONTEST

Letzten Monat haben wir Euch dazu aufgerufen, Eure Rockstar-Credibility unter Beweis zu stellen. Zusammen mit Activision suchten wir im Gewinnspiel den ultimativen Guitar-MAN!AC. Am besten hat uns bisher die Einsendung unseres Lesers Mirko Marszalek gefallen (rechts in seiner ganzen Pracht zu sehen). Das letzte Wort ist aber noch nicht gesprochen: Könnt Ihr den bisherigen Spitzenreiter noch übertreffen? Sendet uns Euer Poser-Bild an leserpost@maniac.de oder die oben angegebene Postanschrift. Abzustauben gibt's Klampfen, Spiele und Faceplates zur "Guitar Hero"-Serie.



SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

musste man hierzulande nämlich keine 249 Euro, sondern nur 199. Der Preis wurde wenige Tage vor dem Deutschlandstart der Konsole (zur Überraschung aller) von Nintendo höchstpersönlich herabgesetzt.

Markus Kunkler, via E-Mail

Ups... Langsam entwickelt sich die Aussage, der GameCube hätte 249 Euro gekostet, zum Running-Gag. Als Strafe müssen André und Thomas bei jeder von Euch eingesendeten Ausgabe den Preis handschriftlich korrigieren und zu Fuß zum Besitzer zurückbringen. Oder wir versichern Euch: Es wird nie wieder vorkommen. Versprochen!

Baten Kaitos > Paper Mario

Erst mal ein Lob an Eure tolle Zeitschrift und den Artikel bezüglich des GameCube-Abschieds. Die meisten Spiele in den Top 20 finde ich auch richtig platziert, allerdings bin ich der Meinung, dass die Namco-RPGs "Tales of Symphonia" und "Baten Kaitos" auch in diese Liste gehören.

Vor allem, weil diese Games in Sachen Spielablauf und Umfang andere Spiele wie "Starfox Adventures" bei Weitem übertreffen. Beide sind außerdem bessere Vertreter des auf dem GameCube raren Rollenspielgenres als "Paper Mario 2".

Frank Unfried, via E-Mail

Es gibt wohl keine Top-20-Auswahl, die alle Würfel-Besitzer zufriedenstellen würde. Auch in unserem Forum wurde darüber wild debattiert. Dort prangerte man vor allem die Abwesenheit von "F-Zero GX" an. Die angesprochenen Titel haben den Sprung eben knapp nicht geschafft. Auch "Luigi's Mansion", "Donkey Kong: Jungle Beat" oder "Super Monkey Ball" haben keinen Platz in der Bestenliste gefunden. Ihr seht also: Die Auswahl auf 20 Titel zu begrenzen, ist keine einfache Sache...

Requiem for a Xbox

Der "Goodbye GameCube"-Beitrag hat mir sehr gut gefallen. Dazu hätte ich auch noch ein paar Fragen:

1. Warum bringt Ihr nicht für alle Konsolen so einen Rückblick? Ja, die PS2 ist noch nicht richtig tot – aber die alte Xbox auf jeden Fall.
2. Könnt Ihr nicht ein Sonderheft mit allen Hardware-Rückblicken rausbringen?
3. Ich habe das Buch Gameplan "Spielekonsolen und Heimcomputer". Kennt Ihr vielleicht noch mehr solcher Werke, vielleicht auch welche, die sich mehr auf die Games beziehen?

Björn Klingauf, via E-Mail

1. Die Xbox haben wir mit unserem Abschiedsartikel nun offiziell zu Grabe getragen. Bis zur PS2-Beerdigung wird's auch nicht mehr allzu lange dauern. Auch wenn sich die olle Kiste momentan noch mit Händen und Füßen (oder vielmehr dem 253. "SingStar") dagegen sträubt.
2. Eher nicht. Obwohl wir das älteste (noch existente) Videospielmagazin Deutschlands sind, würde das wohl etwas dünn ausfallen.
3. Bücher ausschließlich zum Thema Software sind schwer zu finden – vor allem im deutschsprachigen Raum. Für englischkundige Leser haben wir aber einen Tipp: Unter www.stevenpoole.net gibt es das Buch "Trigger Happy" des britischen Autors Steven Poole als Gratis-Download.

Prügel erwünscht

Interessiert habe ich Euer Beat'em-Up-Special verfolgt, sowohl auf der DVD als auch im Heft. Gerade das erste Video-Match konnte einen auch als Nichtkenner der Szene mitreißen. Allerdings hätte ich doch auch gerne mehr über die Spieler hinter den Arcade-Boards erfahren. Wer sind aCdhell, At The Gates und Cuongster? Wo kommen sie her? Wie sind sie auf das erreichte Level gekommen? Und haben sie Tipps für einen Anfänger oder Neueinsteiger?

Die Videos waren zwar auch schon informativ, aber wie gesagt, die Personen hätten mich fast noch einen Tick mehr interessiert. Als ehemaliger Spieler von "Street Fighter", "Turtles Tournament Fighters", "Mortal Kombat" oder "Guilty Gear" hat dieses Special mein Interesse an der Szene geweckt und ich würde mich über weitere Beiträge zum Thema freuen.

Wenn es nach Jan ginge, würde der Cybermedia Verlag ausschließlich Beat'em-Up-Sonderhefte veröffentlichen. Bis zu seinem nächsten Prügel-Special können wir Dir aber www.hardedge.org ans Herz legen. Alle drei von Dir genannten Spieler sind in diesem Forum aktiv und beantworten Dir dort sicherlich gerne Deine Fragen. Und wenn Du sie mal persönlich treffen willst, merk Dir schon mal das diesjährige 'Bad Cannstatt City Clash'-Turnier vor. Das wird Ende Juli, Anfang August in Stuttgart stattfinden. Dort hast Du dann Gelegenheit mit ihnen fachzusimpeln, zu spielen und Dir wertvolle Tipps geben zu lassen. Alle Infos hierzu findest Du ebenfalls im Hardedge-Forum.

Ansonsten hätte ich noch eine Frage zu Euren Jahrescharts: Ihr habt "Super Mario Galaxy" mit 95 % auf Platz 1 gesetzt. Allerdings habe ich beim Überfliegen Eurer gesamten Review-Tabellen gesehen, dass doch eigentlich "The Legend of Zelda: Twilight Princess" mit 96% noch besser bewertet wurde und somit den 1. Platz verdient gehabt hätte.

Oliver Schurawski, via E-Mail

Das stimmt so nicht ganz: "Twilight Princess" für Wii haben wir zwar in Ausgabe 01/07 getestet, erschienen ist es allerdings schon im Dezember 2006 – deshalb wurde es bei den Jahres-Charts auch nicht mehr berücksichtigt. Außerdem ist zu beachten, dass mit der Einführung des neuen Layouts (Heft 04/07) eine Wertungsreform einher ging. Die Vergleichbarkeit zwischen älteren und neuen Titeln ist also nicht mehr hundertprozentig gegeben.

Auf den Hund gekommen

Michael schreibt in der Hall of Shame (Ausgabe 01/08), dass es bisher drei Filme rund um den chaotischen Bernhardiner Beethoven gibt. Würde er sich mit schlechten Filmen ebenso gut auskennen wie mit schlechten Spielen, wüsste er, dass es erschreckenderweise sogar fünf Filme sind – einer mieser als der andere.

Des Weiteren möchte ich Euch für die pünktliche Lieferung der letzten MAN!AC an Heiligabend danken. Ich habe den Briefkasten erst am Abend der Bescherung geleert; das war dann noch ein weiteres Weihnachtsgeschenk.

Thomas Wirth, via E-Mail

So ein Schlamper, der Michael. Als Strafe muss er alle Filme (es sind tatsächlich fünf) am Stück schauen. Und anschließend darf er noch mal das Spiel durchzocken...

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Isch abe Trailer gesehen, wird geiles Spiel: 5 Punkte«
Wurzelgnom versucht den kompetenten Amazon-Rezensionsstil auch im MAN!AC-Forum einzuführen

»Ist ein 'Pfombo' nicht so ein Sanitär-Werkzeug? Dieser rote Pümpel mit Holzgriff?«
bernief über den Benutzernamen von Forumsmitglied Pfombo

»Das mit dem Toasten hat bei mir nicht geklappt!«
Gramatik zu seinem fehlgeschlagenen Versuch, den GameCube wie im letzten anyMAN!AC als Toaster zu nutzen

»Außerdem sollte man in meinen Augen etwas ironischer an die Franchise rangehen. Warum nicht einen kurzen Level, in dem man vor lauter Nebel kaum geradeaus gucken kann?«
Sal Paradise und sein Beitrag zum neuen "Turok"

»Wie viele sind denn da immer verfügbar? 3 Stück?«
keth über das Angebot von Wii-Point-Cards auf der Nintendo-Website

MEINUNG DES MONATS

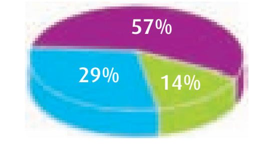
Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Geht das Kriegsspektakel "Call of Duty 4" in puncto Inszenierung und Patriotismus zu weit?

A: Es ist doch nur ein Spiel – keiner wird verletzt.

B: Ja, die Entwickler sind über das Ziel hinausgeschossen.

C: Kriegsshooter gehen mir generell auf den Keks.



UPDATES & ERRATA

Update: Die deutsche Beat'em-Up-Community ist vor Kurzem umgezogen und nun unter www.hardedge.org zu erreichen.

MEA CULPA: Der Launch-Preis des Nintendo GameCube betrug natürlich 199 Euro, und nicht wie angegeben 249 Euro.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. März 2008.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GEWINNSPIELE

Karnickel, Killer & Konsolen

Unverhofft kommt oft dank Ubisoft: In Zusammenarbeit mit dem französischen Software-Hersteller verlosen wir Preise im Wert von über 1.000 Euro! Neben einer Xbox 360 hauen wir Fanpakete zu "Assassin's Creed" und "Rayman Raving Rabbids 2" raus.

Das sind die Preise:

1x Xbox 360 Value Bundle

» Konsole plus die Spiele "Forza Motorsport 2" & "Viva Piñata"

3x Fanpakete zu "Assassin's Creed" bestehend aus:

» Limited Edition des Spiels, mit 30cm-Figur (für 360 oder PS3)
» hochwertigem Kunstdruck auf Leinwand (Wert: über 100 €)
» Altaïr-Actionfigur (18 cm)
» Longsleeve-Shirt
» Faceplate
» Poster

2x Fanpakete zu "Rayman Raving Rabbids 2" bestehend aus:

» "Rayman Raving Rabbids 2" für Wii
» hochwertigem Kunstdruck auf Leinwand (Wert: über 100 €)
» Bunnies-Creed-Shirt
» Anti-Stress-Hase
» Poster
» Mobile



Scharf auf die Preise? Dann einfach die Frage beantworten:

In welchem Land hat Entwickler Ubisoft seinen Hauptsitz?

A: Frankreich
B: China
C: Kanada

Stichwort: Ubisoft

KNOW-HOW

PS3 AM MAC

Voller Zugriff auf iTunes-Wiedergabelisten, Videocasts und Bildersammlungen: Auch mit Apples OS X arbeitet die Sony-Konsole bestens zusammen.

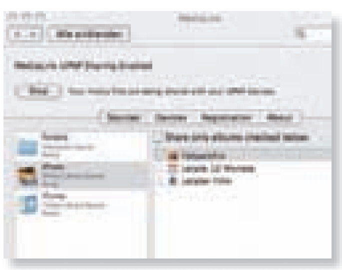
Mit "Windows Media Player 11" oder "Media Connect 2.0" kann die PS3 auf Bilder, MP3s und Videodateien der PC-Festplatte zugreifen. Aber was ist mit den Macintosh-Anwendern? Seit Januar sorgt der Entwickler Nullriver für Abhilfe: Die Software "Media Link" schafft nicht nur Verbindung mit dem OS-X-Rechner, sondern gibt der PS3 auch Zugriff auf Apple-Anwendungen wie iTunes und iPhoto. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

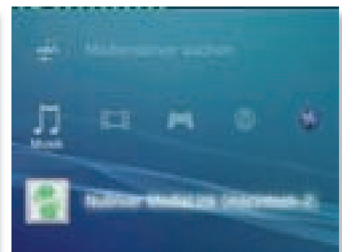
ANGEBOT	LINK
Media Link	www.nullriver.com

1 SCHAFFT VERBINDUNG

Damit die Kommunikation klappt, braucht Ihr einen Mac mit OS X 10.4 oder höher, außerdem solltet Ihr Eure Apple-Software auf den neusten Stand bringen: Ab iTunes 7.5 und iPhoto '08 funktioniert das Zusammenspiel prächtig. Nun ladet Ihr "Media Link" von der Nullriver-Homepage runter und installiert das Werkzeug mit einem Klick. Ihr braucht lediglich den Benutzervertrag zu bestätigen: Die auf 30 Minuten begrenzte Demoversion ist kostenlos, für die Vollversion zahlt Ihr 14 Euro. Nach der automatischen Installation findet Ihr "Media Link" in den Systemeinstellungen unter 'Sonstige': Klickt Euch hinein und im folgenden Fenster oben unter 'Media Link UPNP Sharing' auf 'Start'. Jetzt kann Eure PS3 den Rechner im Heimnetzwerk finden - sucht nach "Nullriver MediaLink".



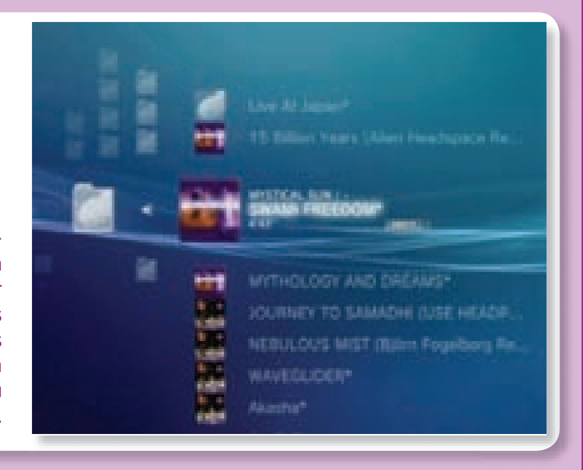
Mit dem simplen Zugriffsmanager könnt Ihr beliebige Ordner und Bibliotheken freigeben.



Klickt drauf: So erscheint "Media Link" in der Cross-Media-Bar Eurer Sony-Konsole.

2 ZUGRIFF AUF DIE MAC-FESTPLATTE

Bei korrekter Netzwerk-Konfiguration erscheint 'Nullriver Media Link' nach dem Start automatisch in der Cross-Media-Bar der PS3: Unterstützt werden sowohl Verbindungen per LAN-Kabel als auch WiFi-Verbindungen. Wie bei der Windows-Konkurrenz dürft Ihr mit einem simplen Freigabe-Manager beliebige Ordner und Dateien für Konsolennutzer verfügbar machen. Zusätzlich gewährt "Media Link" Zugriff auf iPhoto und iTunes, die eigene Dateibibliotheken besitzen: Ihr könnt auf der Konsole Bilderarchive durchstöbern, eigens arrangierte Diashows betrachten und die selbst erstellten Wiedergabelisten der iTunes-Software abspielen. Dabei werden einige Sonderfunktionen unterstützt: Ihr lasst etwa nur mit Häkchen markierte MP3-Stücke abspielen und Vorschaubilder sowie Albumcover als Icon anzeigen. "Media Link" unterstützt alle Formate der PS3, sofern sie nicht durch DRM ('Digital Rights Management') geschützt sind. Natürlich lassen sich so auch sämtliche Inhalte bequem auf die Festplatte der Konsole kopieren.



Komfortabel: Auch Vorschaubilder und Cover-Tags von MP3s werden im PS3-Menü angezeigt.

3 PODCASTS UND CO.

Neben den Wiedergabelisten erscheinen auch modernere Funktionen von iTunes in der Cross-Media-Bar: So dürft Ihr etwa auf dem Mac den regelmäßigen Download von Video-Podcasts wie den von "Tagesschau" oder "Computerclub" programmieren und dann zu einem beliebigen Zeitpunkt auf der PS3 genießen. Im Vergleich zur Funktion "RSS Kanal" auf PSP habt Ihr dabei eine umfangreichere Auswahl, weil das Handheld nicht alle Podcast-Links korrekt erkennt. Auch der Zugriff auf TV-Sendungen wird bereits unterstützt, entsprechende Angebote will Apple allerdings erst im Laufe des Jahres ins Netz stellen. Online-Radio klappt dagegen nicht: Die Links in Eurer Wiedergabeliste werden auf der PS3 nicht angezeigt. Trotzdem ist die Kombination Macintosh, PS3 und PSP ein mächtiges Multimedia-Werkzeug: Über die Remote-Funktion könnt Ihr nämlich sämtliche OS-X-Inhalte auch direkt aufs Handheld schicken, was Euch dank WLAN und Internet grenzenlose Freiheit bietet. Von nun an habt Ihr auch mit der PSP rund um den Erdball Zugriff auf Eure heimische Macintosh-Festplatte.

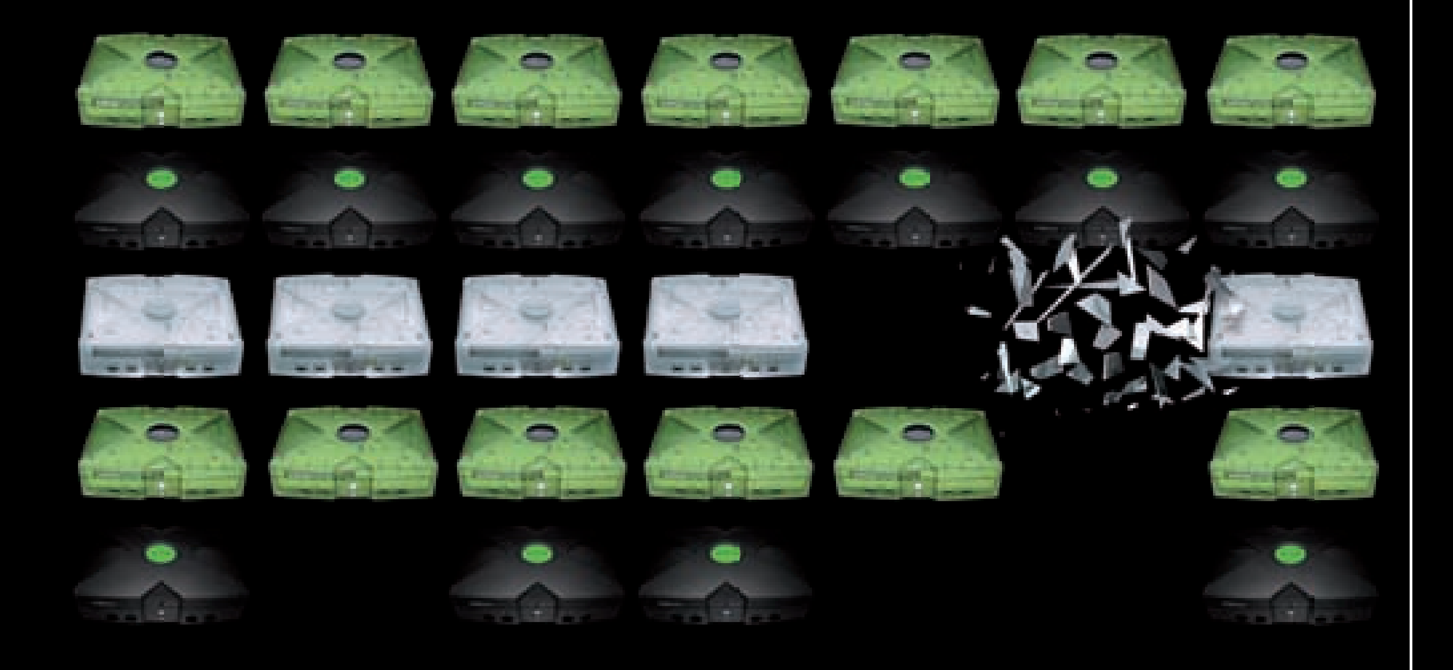


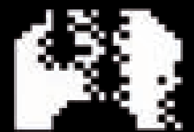
Endlich klappen alle Video-Podcasts: iTunes und Sony-Konsolen erweisen sich als mächtige Kombination.

MAN!AC EXTENDED

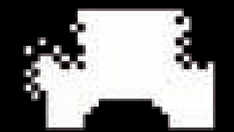
INHALT

CONSOLE INVADERS

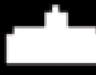












3 CREDIT 03



30 JAHRE SHOOT'EM-UPS

EIN VERMÄCHTNIS DER SPIELHALLE (TEIL 1)

Ein Genre wehrt sich wacker gegen den Exodus. MAN!AC geht der Anziehungskraft des ältesten Spielprinzips der Videospielgeschichte auf den Grund.

X Fast 30 Jahre ist es her, als Ende der 70er Jahre Spielhallengänger zum ersten Mal mit ihrem einsamen, schwer bewaffneten Raumschiff in Taitos "Space Invaders" gegen eine übermächtige außerirdische Invasion zu Feld zogen, um die Erde vor der Unterjochung zu bewahren. Im Grunde hielt sich dieses simple Konzept bis zum heutigen Tag und trotzt ähnlich dem unbeugsamen gallischen Dorf immer noch der allgegenwärtigen Übermacht an 3D-Spielen, ohne einen Hauch von seiner Faszination eingebüßt zu haben. Gut, die Spiele sprudeln zwar nicht mehr in dem Ausmaß wie zur Boomzeit des Genres Ende der 80er, Anfang der 90er Jahre in den Arcades und auf Segas Mega Drive, doch dank einer eingeschworenen Fan-Basis haben sich bis heute spezialisierte Studios wie Cave oder G-Rev dem ältesten Genre der Welt verschrieben (das erste Computerspiel der Welt war 1961 "Space Wars"). Worin liegt der Reiz dieses nicht tot zu kriegenden Genres? Bei der Untersuchung dieser Frage stoßen wir erst einmal auf eine Reihe rivalisierender Weltanschauungen.

Horizontal vs. vertikal oder Survival vs. Score

Die ersten Shoot'em-Ups wie "Phoenix", "Asteroids", "Galaxian", "Galaga", "Gorf" oder "Gyruss" scrollten noch nicht – alles spielte sich

Die Shoot'em-Up-Zeitleiste (Teil 1)

1978	1979	1980	1981	1982	1983	1984
Space Invaders	Galaxian	Scramble Asteroids Phoenix Defender	Gorf Galaga	Zaxxon	Gyruss	–



Bleibt Baller-Fans für immer in Erinnerung – der erste Boss in Irems "R-Type".

Einer der besten "R-Type"-Klone und ersten Must-Haves fürs Neo Geo: SNKs "Last Resort" von 1991.



Eindimensional, simpel, genial: Taitos "Space Invaders" von 1978.

Witzig: Die blauen Aliens oben konnten Euer Raumschiff kidnappen! ("Galaga", Namco,1981)

auf einem fixen Screen ab. Erst bei "Scramble" und "Defender" ging das Heldenschiff auf eine horizontale Reise – die Geburtsstunde des klassischen Shoot'em-Ups. Die mittlerweile weitläufige Welt der Ballerspiele in vertikal und horizontal scrollende Vertreter zu klassifizieren, wäre aber nur die halbe Wahrheit – eine Aufteilung in strategische Shooter (meist horizontal scrollend) und Score-Shooter (meist vertikal scrollend) ist da treffender. Die Score-Variante ist im Grunde eine Erfindung der letzten Jahre und wurde mittlerweile von den Projektil-Magiern Cave ("Don Pachi") in die Nähe der Perfektion getrieben. Vereinzelt tauchten Vertreter dieser Gattung ("Blazing Star", Neo Geo, 1998) auch schon früher auf.

Spiele dieser Art sind mit genügend Credits oft in einer halben Stunde durchgezockt, doch darum geht es hier nicht. Der Reiz liegt darin, dem ausgeklügelten Score-System mit immer ausgefeilteren Taktiken High Score um High Score zu entreißen und dabei so wenig Leben wie möglich zu verlieren. Charakteristisch sind unüberwindbar erscheinende 'Kugelteppiche', die mit blitzartigen Reaktionen ausmanövriert oder mit den Eigenarten des Spielsystems in Bonus-Items (z.B. in Capcoms "Giga Wing"-Serie) umgewandelt werden wollen. Unbestritten ist, dass Score-Shooter das Genre bereichern und zum Überleben der Shoot'em-Ups beigetragen haben. So gesehen, sollten sich alle Baller-Veteranen über neue Titel von Cave & Co. freuen.

Das alte Leiden – Japan only

Ein Missstand in der Shooter-Szene ist fast so alt wie das Genre selbst: Viele Games schaffen es nie nach Übersee und Europa und bleiben Japan-exklusiv. Shooter-Fans müssen also nach wie

1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991	1992
Tiger Heli Terra Cresta Gradius	Darius Twinbee Uridium	Flying Shark R-Type	Parodius Katakis Truxton	Hellfire	Musha Aleste Thunder Force III Elemental Master Raiden	Xexex	Last Resort Super Aleste R-Type Leo Axelay Viewpoint

Ab Level 5 unmenschlich schwer, aber einer der hübschesten Shoot'em-Ups überhaupt: Aicoms "R-Type"-Klon "Pulstar" fürs Neo Geo (1995).

vor Perlen wie "Espgaluda", "Mushihimesama", "Ibara" (alle PS2) oder sämtliche seit 2001 erschienenen Dreamcast-Feuerwerke ("Ikaruga", "Under Defeat" oder "Psyvariar 2") importieren und all den damit verbundenen Hickhack (hohe Versandkosten, Zoll etc.) in Kauf nehmen. Das war zu Mega-Drive-Zeiten schon mal anders.

Es gibt aber auch vereinzelt Lichtblicke wie "Giga Wing Generations", "Raiden III", "Gradius V" und "R-Type Final", die in kleinen Auflagen auch als PAL-Version erschienen sind. Hier hofft man vor allem auf die zugkräftigen Namen. In dem Zusammenhang gebührt kleinen Labels wie 505 Game Street Respekt, die die Shooter-Flamme hierzulande am Leben erhalten.

Wie es um die Zukunft der Shoot'em-Ups bestellt ist (kommt Tecnosoft mit "Thunderforce VI" zurück?), welche 15 Vertreter des Genres



Ließ Generationen von Spielern verzweifeln: das nahezu unbezwingbare Totenkopf-Monstrum aus Level 4 von "Viewpoint".

Der Totenkopf-Boss von "Viewpoint" – unüberwindbar?

Geht es um Shoot'em-Ups und die Frage, was wohl das härteste Spiel des Genres ist, taucht immer wieder "Viewpoint" (Neo Geo, 1992) als Schreckgespenst auf. Die Legende um die Seltenheit des "Zaxxon"-inspirierten (siehe Levelmap rechts) Isometrie-Shooters hat sich zwar relativiert (die japanische Neo Geo AES Version ist rar und schwerer zu bekommen als die US-Version, was im Neo-Geo-Bereich eher ungewöhnlich ist), der ehrfurchtgebietende Schwierigkeitsgrad bleibt.

Dabei konzentrieren sich die Hasstiraden verzweifelter Zocker auf Boss Nummer 4, den Totenkopf mit den vier Gesichtern – und selbst davon sind die ersten drei Phasen mit einer gewissen Prise Geschick und Übung zu meistern. Aber bei der letzten Phase scheidet sich die Spreu vom Weizen: Jetzt bewegt sich der Kerl wie eine Billard-Kugel im Spielfeld (eine Höhen-Dimension wie bei "Zaxxon" gibt es bei "Viewpoint" nicht), stößt fiese Kugelsalven aus und holt noch eine Garnison rotierender Dominosteine zu Hilfe – Zeit für die meisten Spieler, mit der Taktik Augen zu und durch



Ab 1980 brachte Scrolling erstmals Bewegung in das Genre (hier "Scramble" von Konami).

man unbedingt gespielt haben sollte, was den speziellen Reiz der strategischen Shoot'em-Ups ausmacht und wer denn nun die beste Shoot'em-Up-Manufaktur ist, erfahrt Ihr in Teil 2 unseres großen Shoot'em-Up-Specials. Als Vorgeschmack lassen wir dieses Mal eine Serie Revue passieren, die von vielen als Auslöser für die Shooter-Lawine gesehen wird – Stichwort: Force Unit. Gemeint ist natürlich "R-Type". Viel Spaß beim Schwelgen in den 80ern und 90ern! *rk*


Spielerisches und visuelles Meisterwerk: die Kooperation von Treasure & Konami in "Gradius V" (2004).



Shoot'em-Up-Freiheit: "Defender" ließ den Spieler die Flugrichtung (links oder rechts) jederzeit frei bestimmen.


Selten, teuer, schwer: GRevs "Border Down" für den Dreamcast.

auf den Shooter-Glücksgott zu vertrauen, was meist schief geht. Selbst Smart Bombs (Feuerwand, blaue Bombe oder zielsuchende Raketen) müssen sekundengenau im Tohuwabohu gezündet werden, da der Boss jeweils nur ganz kurz seine verwundbare Stelle – den Mund – preisgibt. Eine gute Taktik ist es, den dreistufigen Schutzschild aus Level 3 bis hierher zu retten, was aber alles andere als einfach ist – und selbst dieser wehrt nur Schüsse ab und hält keiner Kollision mit dem Boss oder den Dominosteinen stand... Hat man es aber doch geschafft, sind die beiden letzten Bosse aus Level 5 und 6 (u.a. eine mechanische Riesenspinne) fast ein Kinderspiel. Vorher gibt's jedoch erneut eine Adrenalin-Spritze: Der Totenkopfboss taucht noch einmal auf! Zum Glück beim zweiten Mal mit deutlich reduziertem Schwierigkeitsgrad. Wer den Totenkopf gemeistert hat, kann sich der nächsten Herausforderung widmen: Level 6 von "Pulstar" (siehe "R-Type"-Kasten). Schade übrigens, dass der geplante Nachfolger "Viewpoint 2064" für N64 (war auf der Tokyo Game Show 1999 bereits spielbar) gestrichen wurde, obwohl das Spielprinzip deutlich Richtung 3D ging.



Eine Perle in jeder Sammlung: das Neo Geo AES Heimmodul von "Viewpoint".



Werstabil: Eine solche Sammlung von Shoot'em-Ups erzielt auch nach Jahren noch ordentliche Preise.

Wertanlage Shoot'em-Ups

Die Tatsache, dass Shoot'em-Ups weder für Spielhallen noch Konsolen in großen Stückzahlen hergestellt wurden, kommt dem Werterhalt der Games zugute. Das Schicksal der meisten Titel, einen Monat nach dem Kauf vielleicht noch die Hälfte wert zu sein, trifft auf dieses Genre nicht zu – dafür sorgt schon die eingeschworene Fangemeinde.

Shooter für Dreamcast, PS2 & Co. erzielen in den meisten Fällen im Mint-Zustand zumindest ihren Neupreis, oft sogar weitaus mehr. Jüngstes Beispiel ist die Dreamcast-Umsetzung des Naomi-Shooters "Border Down" von 2002. Für die Limited Edition (geschätzte Auflage 2.000 bis 3.000 Exemplare) werden schon höhere Preise verlangt, als für das legendäre "Radiant Silvergun" (Treasure, Saturn, 1998).

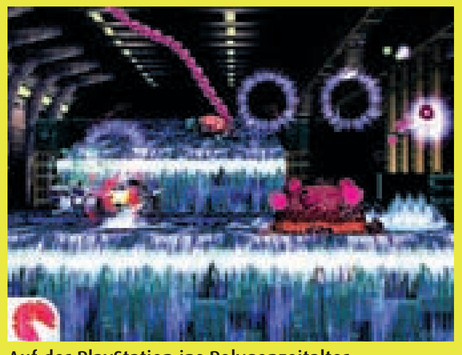
Dessen hoher Marktwert ist übrigens für eine Kuriosität verantwortlich. Viele Sammler und Spekulanten weltweit wollten wohl nicht denselben Fehler wie damals begehen und deckten sich zum Release in Massen mit dem Dreamcast-Nachfolger "Ikaruga" ein, was mittlerweile zu einer Verknappung und hohen Preisen des Spiels im Ursprungsland Japan führte. Im Westen dagegen liegen selbst neue und versiegelte Exemplare bei maximal 80 Euro.

Weitaus seltener ist die offiziell von Treasure lizenzierte "Ikaruga Appreciate DVD" mit einigen Superplay-Videos des innovativen Vertikal-Shooters. Wir erwarten eine ähnliche Entwicklung für die Limited Editions von "Under Defeat" und "Trigger Heart Exelica". Mondpreise wie die aktuell bei einigen Händlern geforderten 500 US-Dollar für ein neues "Radiant Silvergun" sollte man jedoch nicht berappen.

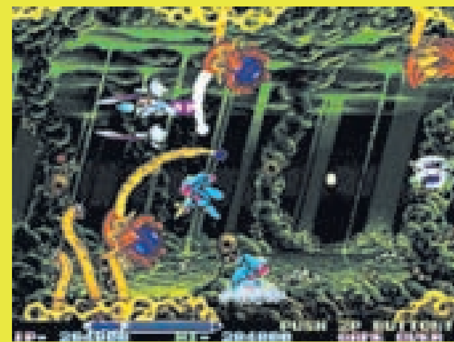
Noch voll im Gange ist dagegen der Hype um die Projektil-Könige Cave. Für nahezu alles, was mit dem offiziellen Logo der "Mushihimesama"-Macher versehen ist, werden Höchstpreise verlangt und auch bezahlt. Das weckt Erinnerungen an die Neo-Geo-Hochzeiten um 2000 bis 2002, als AES-Heimversionen von z.B. "Garou – Mark of the Wolves" für etwa 1.500 Mark den Besitzer wechselten. Der Cave-Hype führt dann zu vierstelligen Beträgen für komplette Arcade-Kits des seltenen "Ketsui" bis hin zu dreistelligen (!) Preisen für Poster von "Espgaluda II" und "Ibara" – Sammlerwahn pur.



Grandioses Finale mit über 100 Schiffen: "R-Type Final" (PS2, 2003).



Auf der PlayStation ins Polygonzeitalter: "R-Type Delta" (PS, 1999).



Nur in der Spielhalle und ohne Force Unit: "R-Type Leo" (1992).

R-Type – die Geburt des strategischen Shoot'em-Ups

Obwohl zwei Jahre später erschienen als "Gradius", gilt die "R-Type"-Reihe von Irem (**I**nnovations in **R**ecreational **E**lectronics **M**edia) nach wie vor als Urmutter und Prototyp des strategischen Shoot'em-Ups, dessen Prinzip oft kopiert und fast nie erreicht wurde – Ausnahme: "Pulstar", doch dazu gleich mehr. Konnte man sich bei "Gradius" & Co. meist noch irgendwie durchmogeln, bestraft "R-Type" Fehler gnadenlos. Man musste sich die Level-Architektur und Feindformationen des biomechanischen Bydo-Imperiums penibel einprägen und alle Aktionen des R9-Raumers und seines charakteristischen Satelliten perfekt darauf abstimmen, sonst war der Bildschirmtod gewiss. Der hier erstmals eingeführte Satellit konnte vorne und hinten am Schiff angedockt werden und fungierte sowohl als Schutzschild wie auch – in späteren Versionen – als mehrstufig aufladbare Superwaffe. Außerdem konnte er als Späher ausgeschickt und mit verschiedenen Waffensystemen bestückt werden – am einprägsamsten war hier der reflektierende blaue Laser.

Nach den weltweit in den Arcades umjubelten "R-Type" und "R-Type II" (1989) erschien mit der SNES-exklusiven Ruckelorgie "Super R-Type" 1991 der Tiefpunkt der Serie, bevor Irem sich ein Jahr später mit dem bis heute Arcade-exklusiven "R-Type Leo" wieder auf die Wurzeln besann. Bei vielen Gamern stieß die Wegrationalisierung des Satelliten zunächst auf Verwunderung (die Story von "R-Type Leo" spielt vor dem ersten Teil), der wunderbar harmonische Spielablauf entschädigte jedoch und macht diese Episode zu einer der besten und zum letzten reinrassigen Arcade-Vertreter der Serie. Danach war Sendepause. Das Arcadegeschäft stagnierte in den 90ern und viele Talente verließen die Firma, um bei SNK anzuheuern oder ihren eigenen Laden zu gründen – z.B. Nazca Corporation (deren erstes und einziges Spiel war "Metal Slug", dann wurden sie von SNK absorbiert).



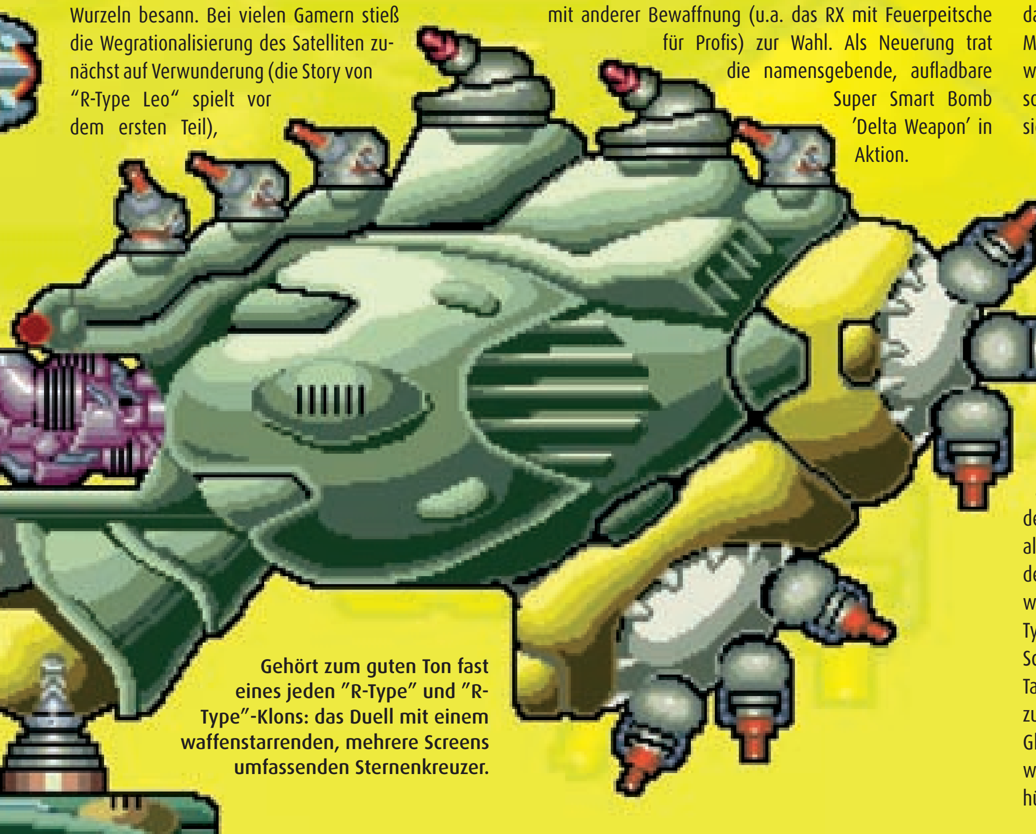
Begründete 1987 das strategische Shoot'em-Up und führte den andockbaren Satelliten als Spielelement ein: "R-Type" (Arcade).

Nichtsdestoweniger rappelte Irem sich 1997 wieder auf und führte die "R-Type"-Serie mit der sehr guten "Delta"-Version auf der PlayStation ins polygonale Zeitalter. Auch hier fand sich – diesmal in Level 3 von 7 – die legendäre Schlacht gegen ein monumentales Mega-Raumschiff, das nach und nach von allen Seiten in seine Einzelteile zerlegt werden wollte. Neben dem klassischen R9-Raumer standen zwei weitere Schiffe mit anderer Bewaffnung (u.a. das RX mit Feuerpeitsche für Profis) zur Wahl. Als Neuerung trat die namensgebende, aufladbare Super Smart Bomb 'Delta Weapon' in Aktion.

Den bisherigen würdigen Schlusspunkt setzte 2003 "R-Type Final" auf der PS2 mit einem gigantischen Aufgebot aus 101 (!) Schiffen, 53 Satelliten und bis zu 7-fach aufladbaren Wave-Cannon-Superwaffen, die natürlich alle freigespielt werden wollten. Auch neu: Die Levels besaßen verschiedene Pfade. Grandios dann das Ende: Im Herz des Bydo-Imperiums angelangt, feuert Ihr Euren Satelliten in das Mutter-Alien und löst mit einem alles vernichtenden Mega-Beam, der ca. 45 laaaaaange Sekunden aufgeladen werden musste, das Bydo-Problem für immer. Aber man soll ja bekanntlich nie nie sagen... denn aktuell befindet sich ein "R-Type"-Strategiespiel in Planung.

Irem ist übrigens bekannt für ihre Aprilscherze: Da werden auf der Webseite Dinge präsentiert und zur Bestellung angeboten, die nicht existieren, u.a. der Irem Burger oder 2003 ein mannsgroßes Real Life R9-Raumschiff in zig Ausstattungsvarianten (siehe: www.irem.co.jp/contents/gallery/aprilfool_03/index.html).

Ebenfalls erwähnenswert sind zwei der besten "R-Type"-Klone, beide nur auf dem Neo Geo erschienen: "Last Resort" (SNK, 1992) und "Pulstar" (Aicom, 1995). Ersterer wurde von Ex-Irem Leuten gemacht, "Pulstar" Gerüchten zufolge auch. Beide Games übernahmen den Satelliten sowie den obligatorischen Kampf gegen das Riesenschiff. Vor allem "Pulstar" sorgte mit seinen vorgerenderten Feinden und morphenden Bossen für Begeisterung – auch das wurde geschickt von "R-Type übernommen, hier von "R-Type III – The third Lightning" (1993, SNES). Der knallharte Schwierigkeitsgrad holte den Spieler auf den Boden der Tatsachen zurück. Level 6 von "Pulstar" zählt bis heute zum Härtesten, was es im Shoot'em-Up Bereich gibt. Zum Glück sind die Levels 1 bis 4 anwählbar, so dass auch weniger Geübte wenigstens die Hälfte des beeindruckend hübschen Bitmap-Shooters zu Gesicht bekommen.



Gehört zum guten Ton fast eines jeden "R-Type" und "R-Type"-Klons: das Duell mit einem waffenstarrenden, mehrere Screens umfassenden Sternenkreuzer.

WHO is WHO



YOSHIKI OKAMOTO

X Ein Interview mit Yoshiki Okamoto ist immer etwas ganz Besonderes. Wo andere japanische Entwickler oft eher steif und zurückhaltend rüberkommen, reißt Okamoto Witze, bringt regelmäßig seine Übersetzer in Verlegenheit und nimmt generell kein Blatt vor den Mund. Zudem führt er gerne auch mal kleine Taschenspielertricks vor, packt in der Interview-Pause bei einem Sony-Event Nintendos DS aus, um eine runde "Dragon Quest Monsters: Joker" zu spielen, erzählt, dass ihm am Abend zuvor "stinkendes Kraut" – also Sauerkraut – vorgesetzt wurde und hat vor allem kein Problem damit, die Schwächen seiner Spiele einzugestehen. Und genauso unkonventionell wie sein Auftreten verlief auch die Karriere des 1961 in der japanischen Präfektur Ehime geborenen Spaßvogels.

Von Konami zu Capcom

Denn bevor er bei Capcom Videospiel-Geschichte schrieb, verdiente er seine Brötchen bei Konami und machte es dort seinen Chefs nicht gerade leicht. Anstatt 1982 wie von seinem Boss verlangt ein Rennspiel zu entwickeln, bastelte er mithilfe seines Teams lieber heimlich an der innovativen Ballerei "Time Pilot" – und die wurde auch noch zum Automaten-Hit! Auch sein nächstes Spiel "Gyruss" kam blendend an – trotzdem wurde Okamoto, der sich einfach nicht in die Rolle des braven Angestellten fügen wollte, vor die Tür gesetzt.

Pech für Konami – denn in den nächsten Jahren programmierte er für seinen neuen Arbeitgeber Capcom zunächst den Hit-Shooter "1942" sowie dessen Folgeteile und schuf dann zusammen mit seinen Co-Designern "Street Fighter II", einen zeitlosen Klassiker. In den folgenden Jahren betreute er so ziemlich alle wichtigen Capcom-Titel als ausführender Produzent. 1997 gründete er die Firma Flagship. Diese wurde von Capcom, Nintendo und Sega unterhalten. Dort entstanden Hits wie die hierzulande indizierte Dreamcast-Variante von "Resident Evil", die "Zelda"-Episoden für Game Boy Color und Advance sowie diverse "Kirby"-Titel, bevor die Flagship-Mitarbeiter im Mai 2007 wieder in die regulären Capcom-Teams integriert wurden. Auch als Film-Produzent war Okamoto bei "Resident Evil" und "Resident Evil: Apocalypse" aktiv.

Selbst ist der Mann

2005 musste aber eine neue Herausforderung her. Okamoto verließ Capcom und gründete seine eigene Firma Game Republic. Erstes Spiel war das Samurai-Abenteuer "Genji – Dawn of the Samurai" für die PS2. Die schwächere Fortsetzung "Genji – Days of the Blade" war einer der PS3-Starttitel, das anspruchsvolle Irland-Abenteuer "Folklore" erfreute sich im letzten Herbst weltweit guter Wertungen.

Nach dem kleinen, Japan-exklusiven Xbox-360-Ausflug "Everyparty" scheinen sich Okamoto und seine inzwischen 280 Mann starke Firma im Sony-Lager wohl zu fühlen – 2008 stehen die Download-Titel "Toy Home", ein "Micro-Machines"-artiges Rennspiel (siehe Online-Rubrik) und das Actionspiel "Dark Mist" für das PlayStation Network auf dem Veröffentlichungsplan.

Entwickler-Alltag

Im Gegensatz zu anderen japanischen Entwicklern gibt sich Yoshiki Okamoto mitteilungsfreudig: Er führt auf seiner Webseite www.okatuku.ciao.jp ein regelmäßiges Blog (seit einiger Zeit leider nur noch auf Japanisch), in dem er nicht nur über spielerelevante Themen schreibt, sondern auch von seinen Lieblings-Restaurants, den Eskapaden seines Hundes Sasuke oder der Verabschiedung seiner Tochter zum Studium in den USA berichtet. Und natürlich von seinen Erlebnissen bei den obligatorischen Pressetouren durch Europa – dann kommt es auch schon mal vor, dass er sich über besonders langweilige Interview-Partner beschwert und stattdessen gutaussehende Kamerafrauen bittet, doch mit ihm Kontakt aufzunehmen.

Yoshiki Okamoto ist eben trotz steiler Karriere und umfassender wie zum Großteil exzellenter Spielographie im tiefsten Inneren ein sympathischer Chaot und ein echtes Original geblieben. Davon gibt es heutzutage nicht mehr viele... *tn*

SOFTOGRAPHIE

Dies ist nur ein kleiner Auszug an Spielen, bei denen Yoshiko Okamoto seine Hände im Spiel hatte – seit Mitte der 90er Jahre fungierte er bis zur Gründung seiner Firma Game Republic bei so ziemlich allen Capcom-Spielen als ausführender Produzent.

1982 » Time Pilot (Konami, Bild 1)
1983 » Gyruss (Konami)
1984 » 1942 (Capcom)
1987 » Street Fighter (Capcom, Bild 3)
1991 » Street Fighter II (Capcom)
1996 » Resident Evil (Capcom)
1999 » Powerstone (Capcom)
2001 » The Legend of Zelda – Oracle of Ages (Nintendo / Flagship)
2001 » The Legend of Zelda – Oracle of Seasons (Nintendo / Flagship)
2003 » Devil May Cry 2 (Capcom)
2005 » Genji – Dawn of the Samurai (Game Republic, Bild 4)
2006 » Genji – Days of the Blade (Game Republic)
2007 » Folklore (Game Republic, Bild 2)

4

3

1

2

Er ist eine Frohnatur, trägt bevorzugt bunte Hemden, wurde von Konami in den 1980ern auf die Straße gesetzt und hat einige der größten Hits der letzten Jahre produziert – trotzdem kennt ihn kaum jemand...

YOSHIKI OKAMOTO ÜBER...

...die Kameraprobleme von "Genji – Days of the Blade":

Nun ja, man muss ein Spiel ja erst einmal etwas erlernen. Beim Golf ist es auch so, man muss erst ins Spiel finden. Aber gut, wenn ich ganz ehrlich sein soll: Ich bin selbst mit der Kamera nicht so wirklich zufrieden. Es tut mir leid, dass es dadurch etwas unübersichtlich ist.

...seine Entscheidung, Spiele-Designer zu werden:

Ich hatte als Student noch einige andere Möglichkeiten. Einer meiner Berufswünsche in jungen Jahren war Designer. Ich hätte andererseits für verschiedene Zeitschriften als Journalist arbeiten können. Ich hätte aber auch bei Wacoal anfangen können, einer bekannten japanischen Firma für Damenunterwäsche. Vielleicht wäre ich eben wie Sie ein Spiele-Redakteur geworden, vielleicht hätte ich auch Damenunterwäsche entworfen.

...seine Leidenschaft für Brettspiele:

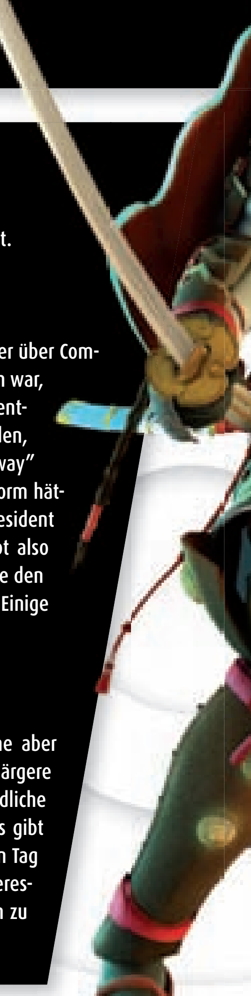
Kennen Sie "Die Siedler von Catan"? Da bin ich ziemlich gut drin. Letztes Jahr fand die Weltmeisterschaft für "Die Siedler von Catan" statt und japanische Spieler haben den zweiten und vierten Platz gemacht. Aber ich glaube, ich bin besser als diese Spieler. Aber aus irgendeinem Grund hat man mich da abgelehnt.

...Gewalt in Videospielen:

In Japan regen sich die Leute normalerweise weit weniger über Computer- und Videospiele auf. Aber: Als ich noch bei Capcom war, haben wir die japanische Fassung von "GTA 3" veröffentlicht. Und daran musste doch so einiges geändert werden, bis wir es in Japan veröffentlichen konnten. "The Getaway" von Sony war dann auch so ein Fall. In der westlichen Form hätten wir es in Japan nicht veröffentlichen können. Bei "Resident Evil" führten wir damals ein paar Diskussionen. Es gibt also schon eine Debatte, aber es sind nur ein paar wenige, die den Videospielen die Schuld an Jugendgewalt zuschreiben. Einige Medien bauschen derartige Ereignisse eben auf.

...Sachen, über die er sich ärgern kann:

Oh, da gibt es ganz verschiedene Sachen. Ich versuche aber für gewöhnlich meinen Ärger herunterzuschlucken. Ich ärgere mich öfter über die japanische Jugend von heute. Jugendliche ohne irgendeine Motivation, die nur zu Hause sitzen. Es gibt viel zu viele Jugendliche, die sich abkapseln, den ganzen Tag Videogames spielen, keine Ausbildung machen, kein Interesse daran haben, zu arbeiten und etwas aus ihrem Leben zu machen. Das ist etwas, das mich wirklich ärgert.



Adios Xbox

Microsofts erste Heimkonsole brachte eine Menge Bewegung in die Videospielwelt. Blickt mit MAN!AC zurück auf die fünf bewegten Jahre der Xbox.

X Eigentlich war es nur eine Frage der Zeit, bis sich der Software-Gigant Microsoft auch auf dem Videospielsektor engagieren würde. Erste Vorstöße in die neue Welt machte Bill Gates' Konzern schließlich schon vor der Xbox: Zusammen mit Sega wurde eine Portierung von Windows CE für den Dreamcast entwickelt, was allerdings keine großen Spuren hinterließ – die potente Konsole beschleunigte bekanntlich nur Segas Abschied aus der Hardware-Produktion, und so richtig mitbekommen hatte die ganze Sache eh kaum jemand.

Beim ersten 'echten' Microsoft-Projekt hängen deshalb die Ziele höher. Erste Hinweise sind bereits 1999 in Interviews mit Bill Gates zu lesen, offiziell wird das Vorhaben Xbox (damals noch 'X-Box') am 10. März 2000 auf der Games Developers Conference gemacht: Nach dem wenig erfolgreichen Jaguar würde erstmals wieder eine Videospielkonsole von einem US-Konzern entwickelt werden. Schon die ersten Veröffentlichungen der technischen Spezifikationen zeigen, dass hier nicht gekleckert, sondern geklotzt werden soll: Mithilfe von PC-Technologie wie einem mit 733 MHz getakteten Prozessor auf Intels Pentium-3-Basis, einem Grafikchip von Nvidia, der hauseigenen DirectX-Routinen und 64 MB Hauptspeicher steht eine mächtige Daddelmaschine an, die zwar ihre Wurzeln im Computer-Sektor hat, aber der Konkurrenz aus Japan viel Power entgegensetzt.

Die folgenden Monate geistern nur Bilder vom futuristischen Prototypen durch die Medien, außerdem wird nebenbei ein Entwickler namens Bungie gekauft, der gerade an einem PC-Ego-Shooter mit dem Titel "Halo" werkelt – dieser wird folgerichtig zum Xbox-Starttitel umfunktioniert. Anfang 2001 fällt schließlich der Vorhang und die Fachwelt darf die endgültige Hardware erstmals bestaunen. Die fertige Xbox präsentiert sich als wuchtiger schwarzer Klotz mitsamt überdimensioniertem Controller. Die Aussage ist klar: Hier kommt nicht einfach ein neues Spielzeug auf den Markt, sondern ein echter Leistungsgigant.

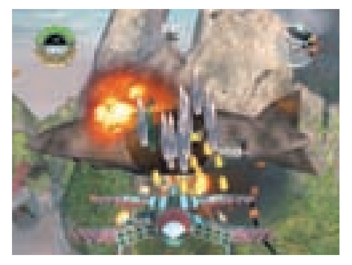
Der Startschuss fällt

Am 15. November 2001 ist es dann soweit, die Xbox erscheint in den USA und schlägt gleich ein: Über 350.000 Geräte gehen in den ersten Tagen über den Tisch, obwohl Nintendos GameCube als neuer Konkurrent auftritt. Von den rund 20 Starttiteln erweist sich "Halo" dank schicker Optik und neuen Ideen als Systemseller und gibt die Marschrichtung vor – Xbox-Gamer sind in der Regel für

Die 20 besten Xbox-Spiele*

20»Crimson Skies

Hersteller	Microsoft
Genre	Action
Erscheinungsjahr	2003



Flieger, grüß mir die Sonne... Das "High Road to Revenge" betitelte Ballerspektakel setzt einen frühen Microsoft-Trend fort: Ursprünglich auf dem PC entstandene Spiele bekommen die Konsolen-Kur verpasst und spielen sich dann auch vor dem heimischen TV prima – selbst die SciFi-Doppeldeckerschlachten passen in dieses Profil.

Fünf Jahre Xbox

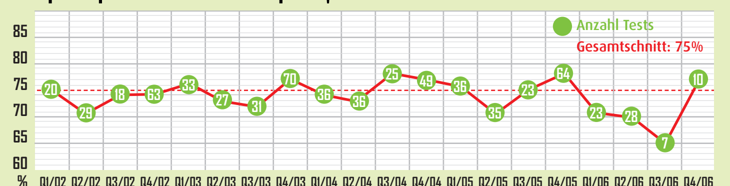
19% 4% 24% 3% 12% 15% 6% 3% 5% 9%

- Action: 24%
- Action-Adventure: 12%
- Ego-Shooter: 9%
- Beat'em-Up: 5%
- Denken & Geschicklichkeit: 3%
- Jump'n'Run: 6%
- Rennspiel: 15%
- Rollenspiel & Adventure: 3%
- Sport: 19%
- Strategie & Simulation: 4%

getestete Spiele: 663

It's a MAN!AC: 160

Spielspaßdurchschnitt pro Quartal:



An Spiele-Masse und -Klasse hat es der Xbox wahrlich nicht gemangelt: Eine Durchschnittswertung von 75% übertrifft sogar das Ergebnis vom GameCube, zudem gab es fast doppelt so viele Veröffentlichungen für die Microsoft-Kiste. Besonders in der Vorweihnachtszeit rangelten dutzende Spiele pro Monat um die Käufergunst – nicht schlecht für eine Hardware, die sich einen ganz neuen Kundenstamm erarbeiten musste. Lediglich im letzten halben Jahr flaute der Nachschub jäh ab, Umsetzungen großer Namen blieben aber bis zum Schluss erhalten. Dass die Xbox ein etwas anderes Publikum ansprach als PS2 oder GameCube, ist auch an der Genre-Verteilung und insbesondere der Dominanz der Action-Sparte erkennbar.



Auch ein Meilenstein der Xbox-Geschichte: Mit "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" wurde erstmals ein Spiel mit Spanner-Anteil im Westen groß.



Das schlimmste aller Killerspiele gab es auch für die Xbox: "Counter-Strike" wagte auf der Microsoft-Konsole den bislang einzigen Videospielausflug.

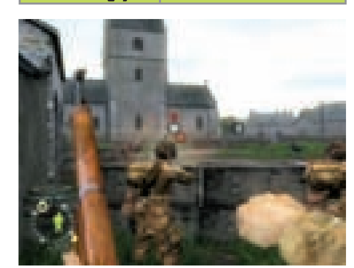
etwas erwachsenere Kost zu begeistern. Ein durchschlagender Erfolg, der sich so aber nicht in Europa fortsetzt: Zum einen muss der gemeine PAL-Spieler noch einige Monate länger abwarten, zum anderen wird er im folgenden März kräftig abkassiert. Heftige 479 Euro will Microsoft für seine Konsole auf unserem Kontinent haben – zum damaligen Wechselkurs ist das fast 50 Prozent mehr als der US-Verkaufspreis. Was sich die Verantwortlichen dabei gedacht haben, kann heute niemand mehr nachvollziehen, doch es kommt, wie es kommen musste: Die Zockerschar reagiert (wie von Fachpresse und Restindustrie prophezeit) mit Liebesentzug, der Absatz läuft nur schleppend an. Da hilft es nur wenig, dass weitere Ausgaben für eine Memory Card dank der eingebauten Festplatte nicht notwendig sind, denn dafür kann die Funktionalität als DVD-Player nur durch den Kauf einer 50 Euro teuren Fernbedienung freigeschaltet werden. Nach gerade mal sechs Wochen zieht Microsoft deshalb die Notbremse und veranlasst die schnellste und größte Preissenkung der Videospielgeschichte: Ab Ende April kostet die Xbox nur noch vernünftige 299 Euro. Außerdem bekommen Käufer, die noch die volle Summe abgedrückt haben, eine Entschädigung in Form von einem zweiten Pad sowie zwei Spielen.

Gutes muss auch teuer sein?

Apropos Spiele, auch hier versucht Microsoft sein eigenes Konzept durchzudrücken: Weil die Software besser sei als die der Konkurrenz,

19»Brothers in Arms

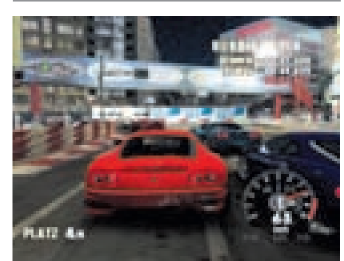
Hersteller	Ubisoft
Genre	Ego-Shooter
Erscheinungsjahr	2005



"BiA: Road to Hill 30" gibt es zwar auch für die PS2, aber richtig Eindruck schinden kann das Soldaten-Epos nur auf der Xbox: Hervorragende Grafik gekoppelt mit intelligenten taktischen Komponenten sorgen für so viel Spannung, dass die Serie es sich bis heute leisten kann, das ausgelutschte Zweite-Weltkrieg-Szenario zu thematisieren.

18»Forza Motorsport

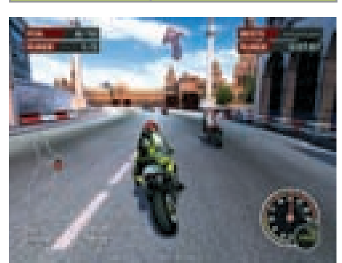
Hersteller	Microsoft
Genre	Rennspiel
Erscheinungsjahr	2005



Der vermeintliche "Gran Turismo"-Killer erfüllt zwar nicht ganz die hochgesteckten Erwartungen, aber bei Rennfahrern mit Realismusfaible gehört die Flitzerei in die Sammlung. Die Grafik ist etwas grobschlächtig und die Karriere neigt zur Monotonie, aber Fahrverhalten, Tuning-Optionen und Online-Rennen lassen wenig zu wünschen übrig.

17»MotoGP 3

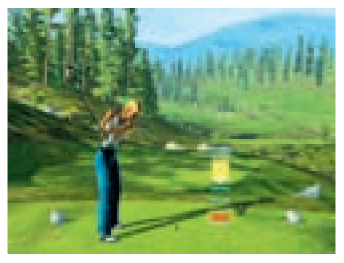
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Erscheinungsjahr	2005



Zweirad-Liebhaber werden mit "MotoGP" glücklich. Der dritte und letzte Xbox-Teil übernimmt alle Tugenden der Vorgänger, glänzt mit unschlagbar flüssiger Optik und verdoppelt mit den erfundenen Extreme-Strecken mal eben so den Kursumfang. Außerdem dürfen 16 Spieler via Xbox Live gegeneinander ran – das kann kein anderes Rennspiel.

16»Links 2004

Hersteller	Microsoft
Genre	Sportspiel
Erscheinungsjahr	2003



Die ursprünglich auf dem PC beheimatete Golferei bietet alles, was dem EA-Fließband-Projekt "Tiger Woods" oft gefehlt hat: sehenswerte Umgebungsgrafiken, eingängiges analoges Schlagsystem, gute Putt-Hilfen und vor allem gelungene Online-Matches. Leider hat Microsoft nie eine Fortsetzung entwickelt – wirklich schade drum.

* Berücksichtigung fanden nur Titel, die auf der Xbox zu Ruhm gekommen sind – also keine Spiele, die z.B. gleichzeitig auf allen Konsolen erschienen oder erst Monate später von der PS2-Vorlage umgesetzt wurden.

Xbox-Controller: alles im Griff?

War die Konsole selbst schon groß, sorgte das erste Xbox-Pad mit seinen Ausmaßen für noch mehr Verwunderung: Der klobige schwarze Controller sah nicht nur wuchtig aus, viele Spielerhände konnten damit nie so richtig umgehen. Auch andere Problemstellen machten Ärger: Das digitale Steuerkreuz fühlte sich schwammig an, die vier Feuerknöpfe sowie die kleineren Schwarz-Weiß-Buttons für Zusatzfunktionen waren oval und damit insbesondere für Beat'em-Ups denkbar unpraktisch. Dafür überzeugten die analogen Schultertrigger auf ganzer Linie.

Immerhin sah Microsoft schnell ein, dass das Design keine Zukunft hatte: Schon für den Japan-Release der Xbox wurde mit dem Controller S ein neues, kleineres Pad an den Start geschickt, das in vielen Aspekten verbessert wurde und folgerichtig später auch im Westen zum Standardmodell avancierte. Deutlich handlichere Dimensionen, (etwas) besseres Steuerkreuz und komfortabler zu drückende Knöpfe gefielen. Dafür wanderten die Schwarz-Weiß-Buttons an eine unpraktische Stelle, aber zum Glück wurden sie nicht so häufig gebraucht.

Großer Bruder, kleiner Bruder: Die zwei Xbox-Pads unterschieden sich deutlich.

dürfe sie auch mehr kosten – knapp 70 Euro, um genau zu sein. Kaum überraschend trifft diese Attitüde ebenfalls auf wenig Gegenliebe, im Lauf der Jahre passt sich das Preisniveau wieder dem von PS2 und GameCube an.

Die angestrebte Marktführerschaft kann Microsoft zwar nie erreichen, nicht zuletzt weil sich japanische Spieler hartnäckig weigern, in größerer Stückzahl zur amerikanischen Maschine zu greifen, obwohl ihnen sogar ein eigenes Pad auf den Leib geschneidert wurde. In Europa wird Großbritannien zum erfolgreichsten Land, in den USA kann die Xbox den Heimvorteil nutzen und liefert der PS2 über mehrere Jahre eine harte Schlacht. In einigen Bereichen schlägt Microsofts Konsole die Konkurrenz außerdem in Sachen Komfort und Qualität um Längen, gerade die ausgeklügelte Online-Strategie erweist sich in Übersee als ein entscheidender Pluspunkt.

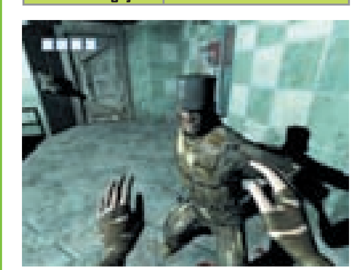
Gegen die mächtigen Exklusiv-Titel einer PS2 wie "Final Fantasy" oder "Grand Theft Auto" (auch wenn Letzteres einige Monate später umgesetzt wird) kann die Xbox nur begrenzt eigene Vorzeigespiele setzen. Zwar wird mit kräftigem Kapitaleinsatz z.B. ein "Splinter Cell" zeitweilig exklusiv eingekauft und auch Tecmo setzt mit "Dead or Alive" und "Ninja Gaiden" voll auf die schwarze Powerkiste, doch mit Ausnahme von "Halo 2" folgt kein Systemseller mehr. Sogar der Aufsehen erregende Kauf des einstigen Nintendo-Wunderentwicklers Rare für 377 Millionen Dollar rechnet sich zu Lebzeiten der Xbox kaum: Als einzige Spiele schaffen es das leidlich spaßige "Grabbed by the Ghoulies" und das N64-Update "Conker: Live & Re-Loaded" in die Regale, "Kameo" und "Perfect Dark Zero" werden für die Xbox 360 aufgespart.

Als Achillesferse für Microsoft erweist sich die Hardwarestruktur der Xbox samt der Art des Datenträgers: Zum Start der

Der erste öffentlich gezeigte Xbox-Prototyp nahm den Konsolennamen wörtlich.

15»Chronicles of Riddick

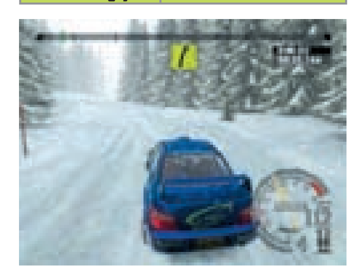
Hersteller	Vivendi
Genre	Ego-Shooter
Erscheinungsjahr	2004



Vin Diesel sah nie besser aus: "Escape from Butcher Bay" erzählt die Vor-Vorgeschichte zum Film, auf dem das Spiel basiert. Konfus? Egal, denn die atmosphärisch in Szene gesetzte Ballerei überzeugt mit reichhaltigem Abenteuer-Anteil und einer tollen Grafik, die die Stärken der Xbox-Architektur gelungen nutzt.

14»RalliSport Challenge 2

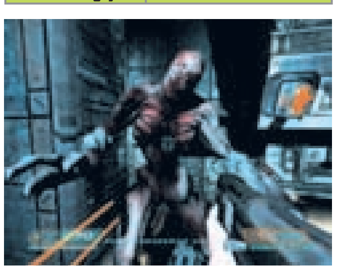
Hersteller	Microsoft
Genre	Rennspiel
Erscheinungsjahr	2004



Während "Colin McRae" in der Xbox-Ära auf die Simulationskarte setzt, geht bei "RalliSport Challenge" die Post ab: Teil 2 begeistert mit toll inszenierten Kursen und gelungener Steuerung samt Arcade-Touch. Die schwedischen Entwickler Digital Illusions machen derzeit aber lieber "Battlefield"-Teile, darum gibt's keine Fortsetzungen mehr.

13»Doom 3

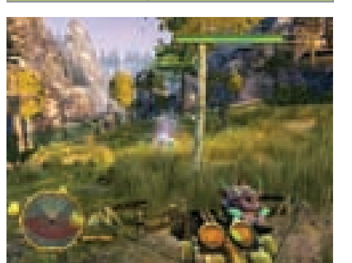
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Erscheinungsjahr	2005



Die Fortsetzung des berühmt-berüchtigten Kult-Shooters von id Software sorgt auch auf der Xbox für ebenso rabiaten wie wirkungsvollen Grusel: Dunkle Gänge, überraschende Attacken und brutale Monster machen die Ballerei zur packenden Horror-Action, die sogar ungeschnitten bei uns auf den Markt kam.

12»Oddworld Strangers Vergeltung

Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Erscheinungsjahr	2005



Lorne Lannings Meisterwerk wurde verkannt: Die fesselnden Abenteuer von Stranger sehen um Welten besser aus als der Vorgänger mit Munch und spielen sich ebenso actionlastig wie vorzüglich. Nur interessiert hat's viel zu wenig Zocker, weshalb die Macher das Handtuch warfen und sich der Filmbranche zuwandten.

Xbox Live: die Online-Revolution



Das Headset wurde direkt mit dem Pad verbunden.

Während Segas Online-Strategie mit dem Dreamcast vor allem in Europa dank zahlreicher Macken nie richtig aufging und Sony bei der PS2 auch erst nach mehreren Jahren zaghafte Schritte machte, setzte Microsoft von Beginn an auf die Internet-Karte: Zwar ging Xbox Live erst im März 2003 (also rund 18 Monate nach dem US-Konsolenstart) online, aber dafür konnten interessierte Zocker dann gleich loslegen, wenn sie das Starter-Kit mitsamt Update-DVD und Headset erworben hatten – Breitbandzugang vorausgesetzt. Als kluger Schachzug erwies sich die Idee, spielbare Demos auf die Scheibe zu packen: "MotoGP" mit 16 Spielern, vorbildlicher Lobby-Funktion und qualitativ hochwertiger Sprachkommunikation präsentierte die neue Onlinewelt vorzüglich und setzte Maßstäbe. Andere intelligente Features wie spieleübergreifende Freundeslisten und auf Knopfdruck verschickbare Einladungen waren Volltreffer und rechtfertigten die rund 60 Euro Jahresgebühr. Sie sind teilweise bis heute unerreicht: Während etwa die PS3 in Sachen Kontaktpflege hinterherhinkt, beherrscht die Xbox 360 keinen eigenen Konferenz-Chat – auf dem Vorgänger konnten bis zu acht Leute gleichzeitig quasseln.



Ein Menüpunkt mit großer Wirkung: Xbox Live.

Konsole glaubt man noch, doppelschichtige DVD-9-Scheiben können nicht kopiert werden – das stellt sich jedoch als Irrtum heraus. Noch fataler entfaltet sich aber die Nähe zur PC-Architektur: Findige Hacker entwickeln Möglichkeiten, um Spiele kurzerhand auf die Festplatte zu ziehen. Einfacher als bei der Xbox waren im Konsolenbereich Raubkopien nie anzufertigen, Möchtegern-Piraten brauchen selbst kaum Fachwissen. Kein Wunder, dass sich dieser Umstand prompt in den Software-Verkaufszahlen auszuwirken beginnt.

Da kommt es gelegen, dass schon 2003 die Arbeiten am designierten Nachfolger – der Xbox 360 – aufgenommen werden. Nachdem die Zielsetzung feststeht, im aufkommenden Next-Gen-Wettrennen diesmal einen Zeitvorteil anzupeilen und vor den Konkurrenzgeräten von Sony und Nintendo auf den Markt zu kommen, reduziert sich das Interesse von Microsoft am Fortbestand der alten Xbox schnell.



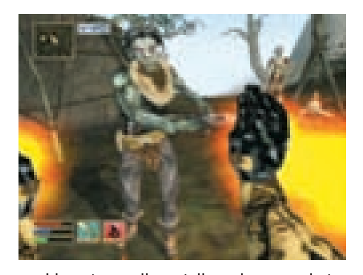
Maskottchen-Nöte: Weil Zeitkatze "Blinx" beim Publikum durchfiel...



...musste Comic-Langweiler Spawn beim Xbox-"Soul Calibur II" einspringen.

11»Elder Scrolls III: Morrowind

Hersteller	Ubisoft
Genre	Rollenspiel
Erscheinungsjahr	2002



Hochkarätige Rollenspielkost kann auch im Westen entstehen. Nichts zeigt das deutlicher als das Fantasy-Epos von Bethesda: Riesige Spielwelt, zahllose Möglichkeiten und die ungewohnte Ego-Perspektive begeistern, leider schlichen sich aber einige fiese Bugs ein. Trotzdem ist es ein Meilenstein im RPG-Genre.

10»Top Spin

Hersteller	Microsoft
Genre	Sportspiel
Erscheinungsjahr	2003



So schön kann Tennis sein: Mit "Top Spin" etabliert Microsoft einen kompetenten und etwas mehr auf Realimus bedachten Rivalen zu Segas "Virtua Tennis". Joypad-Sportler erfreuen sich an der gelungenen und mit vielen Feinheiten versehenen Steuerung – von der mit lebensechten Animationen auftrumpfenden Grafik ganz zu schweigen.

9»Star Wars: KOTOR

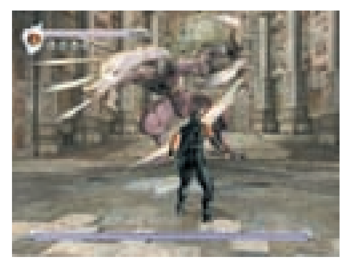
Hersteller	LucasArts
Genre	Rollenspiel
Erscheinungsjahr	2003



Die "Star Wars"-Franchise verkommt zwischendurch zur Müllkippe für schlechte Spielkonzepte, doch unter den Fittichen der Rollenspiel-Größe Bioware wird "Knights of the Old Republic" zum Knaller: Jede Menge spielerische Freiheiten und eine packende Story fesseln Zocker und setzen Maßstäbe, die noch heute gültig sind.

8»Ninja Gaiden

Hersteller	Tecmo
Genre	Action
Erscheinungsjahr	2004



Team-Ninja-Boss Itagaki kann's auch (fast) ohne große Frauenbrüste: Bei der 3D-Neuauflage der Bitmap-Action-Trilogie "Ninja Gaiden" steht der muskelbepackte Roya Hayabusa im Mittelpunkt und schnetzelt Monster wie Söldner effektvoll nieder – das sieht klasse aus, ist aber auch so schwer, dass Ninja-Novizen schnell die Krise kriegen.

Ein Sack voll Premieren

Die Xbox führte viele Neuerungen in die Konsolenwelt ein oder setzte Ideen als erstes Gerät konsequent um. Hier eine Auswahl davon:

» **Eingebaute Festplatte:** verkürzte Ladezeiten dank großem Cache und viel Platz für Downloads, Spielstände oder eigene Musik.
» **Wunsch-Soundtracks:** Viele Spiele konnten statt der vorgegebenen Songs die gerippten Lieblingslieder von der Festplatte verwenden.
» **Dolby Digital:** (Fast) alle Spiele gaben echten Raumklang aus – und das nicht nur während der Zwischensequenzen.
» **Xbox Live:** Der erste umfassende Online-Dienst, der wirklich hielt, was versprochen wurde.
» **System-Updates:** Via Internet oder auf Spiele-DVDs konnten neue Features und Verbesserungen nachgereicht werden.
» **PC-Komponenten:** Statt aufwändiger Spezialentwicklungen wurde überwiegend existente Hardware für den Videospielgebrauch angepasst.
» **Breitband-Anschluss:** Modems mussten draußen bleiben, die Xbox war auf High Speed geeicht.
» **Progressive Scan:** 480p- und teilweise 720p-Ausgabe war Standard – aber leider nicht in den PAL-Geräten.
» **Zusatz-Inhalte:** Egal, ob Rennautos oder weitere Schlachtfelder – gegen bare Münze gab's meist hochwertigen Nachschub.
» **Xbox Live Arcade:** Spiele per Download erwerben? Heute macht's jeder, aber auf der Xbox wurde es eingeführt.



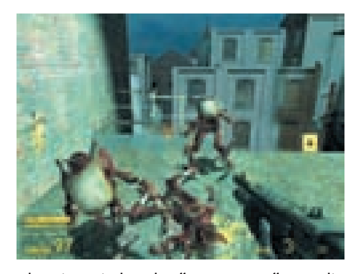

"Steel Battalion" von Capcom ist ein Fall für Hardcore-Zocker: Die beeindruckende und kompromisslose Mech-Simulation gab es nur zusammen mit einem wuchtigen Special-Controller und kostete stolze 200 Euro.

Das Ende naht

Das hat zur Folge, dass der Nachschub an eigenentwickelten Spielen schon früh versiegt: Bereits Mitte 2005 erscheint mit "Conker: Live & Re-Loaded" das letzte bei einem Microsoft-Studio entstandene Spiel, sieht man von der Semi-Neuauflage von "Fable: The Lost Chapter" zum folgenden Jahreswechsel ab. Der Rest wird wie "Kameo" auf die nächste Hardwaregeneration verschoben oder eingestampft wie z.B. Peter Molyneux' Steinzeit-Epos "BC". Obwohl diese radikale Abkehr vom eigenen Gerät in der Videospiel-Historie einmalig ist, müssen sich Xbox-Besitzer eine ganze Weile noch nicht im Stich gelassen fühlen, denn Softwarenachschub gibt es trotzdem ausreichend. Im Gegensatz zum GameCube halten die Third-Party-Hersteller der Xbox weiterhin die Treue: Electronic Arts, Activision, Ubisoft & Co. veröffentlichen selbst nach dem Start der Xbox 360 fleißig Spiele, allerdings immer weniger Exklusivproduktionen und dafür vorwiegend Multiplattform-Titel. Deren Absatzzahlen sinken zudem stetig: Besonders in Deutschland verzichten bald immer mehr Firmen auf die Veröffentlichung von Xbox-Fassungen, weshalb selbst namhaftere Vertreter wie z.B. "Destroy All Humans 2" oder "Scarface" hier nicht mehr erscheinen. Endgültig und offiziell aus ist der Ofen für die Konsole am 13. November 2006 – also fast exakt fünf Jahre nach dem USA-Start. An diesem Tag erklärt Microsoft die Ära Xbox für beendet. Mit ca. 24 Millionen verkauften Geräten verbucht man einen

7»Half-Life 2

Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Erscheinungsjahr	2005



Okay, im Zeitalter der "Orange Box" mag die Xbox-Umsetzung von "Half-Life 2" nicht mehr so relevant sein, aber 2005 ist Valves PC-Portierung eine Offenbarung: Die Grafik ruckelt zwar regelmäßig, aber eine packende Story, einzigartige Atmosphäre und ein grandioses Physikmodell, das innovativen Waffeneinsatz erlaubt, machen das mehr als wett.

6»Fable

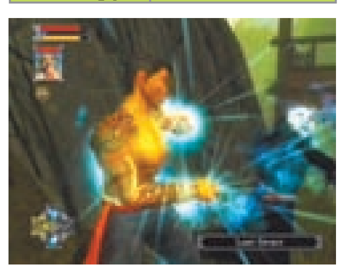
Hersteller	Microsoft
Genre	Rollenspiel
Erscheinungsjahr	2004



Eine Sache war beim bis dato ambitioniertesten Projekt von Peter Molyneux schon früh klar: Die hochtrabenden Pläne mit dem Kernziel der absoluten Freiheit würden nie und nimmer zu verwirklichen sein. Was letztlich dabei rauskam, war aber trotzdem ein Knaller – ein für jedermann zugängliches Rollenspiel mit tollen Ideen.

5»Jade Empire

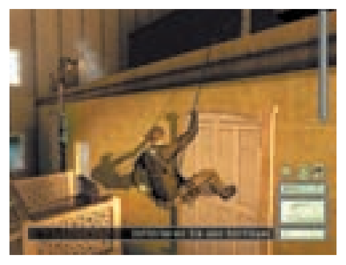
Hersteller	Microsoft
Genre	Rollenspiel
Erscheinungsjahr	2005



Bioware, zum zweiten: Wie der Kollege "Fable" setzt das Fernost-Epos auf die Idee, das sowohl gute als auch schlechte Taten Konsequenzen haben – nur wird das Ganze hier in ein Korsett mit körperbetonten Kämpfen und einer fesselnden Rahmenhandlung gesteckt. Diese ungewöhnliche Kombination macht das Abenteuer zum Hit.

4»Splinter Cell

Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Erscheinungsjahr	2002



Der schleichende Superspion Sam Fisher schlägt mit seinem Debüt ein wie eine Bombe und ist seitdem aus der Spielwelt nicht mehr wegzudenken. Bedächtiges Schleichen übertrumpft hektisches Ballern, dazu eine eindrucksvolle Grafik mit tollen Licht- und Schatteneffekten – der frische und großartig inszenierte Ansatz fesselt an die Xbox.

Im Gespräch mit...

...Boris Schneider-Johne, Branchen-Urgestein und Xbox Platform Manager Deutschland. Er nimmt zu den fünf Lebensjahren der ersten Xbox Stellung:

» **Der Ur-Xbox-Controller war...**
...ergonomisch absolut korrekt.
» **Der Einführungspreis von 479 Euro war...**
...definitiv falsch.
» **Das herausragende Feature von Xbox war...**
...der Netzwerkanschluss.
» **Mit Xbox hat Microsoft Folgendes richtig gemacht...**
...die Entwicklerunterstützung.
» **Mit Xbox hat Microsoft Folgendes falsch gemacht...**
...Japan.
» **Xbox wurde nicht Marktführer, weil...**
...Sony früher und stärker da war.
» **Xbox war für Microsoft dennoch ein Erfolg, weil...**
...viele Geräte verkauft wurden, Xbox Live erfolgreich war und die Software-Hersteller an die Konsole geglaubt haben.
» **Mein schönstes Erlebnis mit Xbox war...**
...Xbox Live vorzuführen: einstecken und geht.
» **Auf Xbox spiele ich immer noch...**
..."Psychonauts".
» **Der Kauf des englischen Spieleentwicklers Rare war...**
...großartig. Ihr werdet es noch sehen.

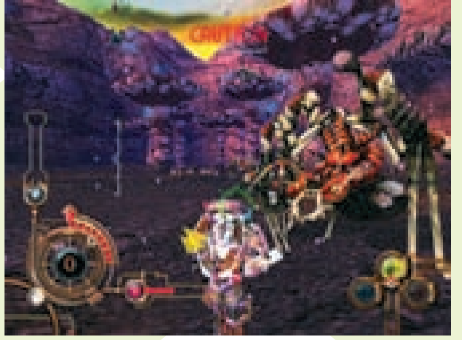
Welche Gedanken hast Du zu der Problematik, dass bis heute zahlreiche Medien Xbox beharrlich falsch schreiben (also z.B. XBox, X-Box)?
Wenn die genauso sorgfältig andere Fakten recherchieren, dann gute Nacht. Journalismus ist anders.

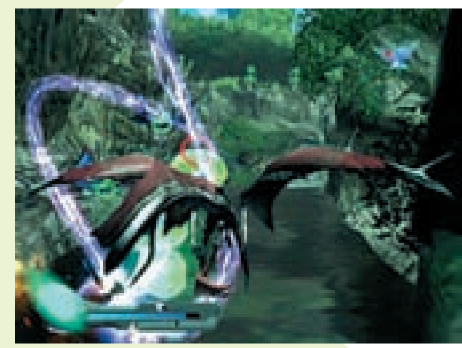
Glaubst Du im Rückblick, dass es richtig war, der Xbox so früh den First-Party-Softwaresupport abzudrehen?
Doppelt ja: Die Ressourcen wurden in Launch-Spiele für Xbox 360 gesteckt. Die anderen Software-Anbieter hatten den Xbox-Markt für sich und konnten mehr verdienen, da es einen 'Mitbewerber' weniger gab.

Was steckte eigentlich hinter der Diktion, dass Xbox offiziell artikellos ohne der/die/das zu heißen hat?
Das ist auch heute noch so. Xbox ist ein Markenname und die sind artikellos. Es heißt auch nicht "das Nintendo" oder "das Motorola" ohne weitere Ergänzung. Die Konsole heißt korrekt: "das Xbox Videospielsystem" – dann mit Artikel. Meinetwegen auch "die Xbox-Konsole", aber eben nicht "die Xbox".







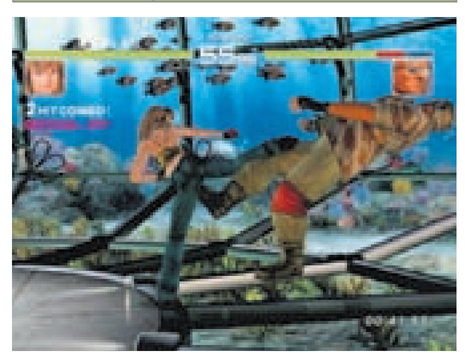


Sega sah in der Xbox offensichtlich den spirituellen Nachfolger des Dreamcast und veröffentlichte dafür ebenso hochkarätige wie nicht ganz massenkompatible Hits wie "Jet Set Radio Future", "Gun Valkyrie" und "Panzer Dragoon Orta" (von links).

überaus respektablen Ersterfolg und übertrumpft damit sogar knapp den GameCube. Auch wenn der Xbox-Abschied im Trubel neuer Konsolen untergeht, hinterlässt die Konsole ein bemerkenswertes Erbe: Sie steht als Beweis dafür, dass erfolgreiche moderne Konsolen nicht nur in Japan entstehen können. Außerdem bringt sie den Trend zur Allroundmaschine mit Festplattenunterstützung ins Rollen und macht Online-Gaming für Videospieler durch die exzellente Xbox-Live-Implementierung hoffähig – und darauf kann Microsoft stolz sein. *us*

3»Dead or Alive Ultimate

Hersteller	Tecmo
Genre	Beat'em-Up
Erscheinungsjahr	2005



Die prominente Partnerschaft von Microsoft und Tecmo trägt einige Früchte, am furiosesten fällt dabei die "Dead or Alive"-Prügelei aus: Bei der "Ultimate"-Neuauflage des zweiten Teils verprügelt sich die ebenso fitte wie mit eindeutigen Reizen ausgestattete Kämpferschar besonders dynamisch und erstmals wagt sich eine prominente Beat'em-Up-Serie auch erfolgreich aufs heikle Online-Parkett. Reizvolle Kniffe wie die Tag-Team-Matches und die großartig aussehenden Umgebungen zeigen der Konkurrenz, was spektakulär moderne 3D-Prügeleien leisten können.

2»Project Gotham Racing 2

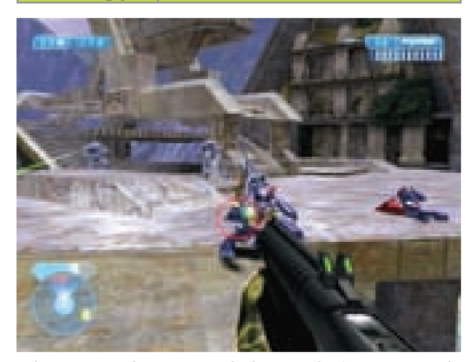
Hersteller	Microsoft
Genre	Rennspiel
Erscheinungsjahr	2003



War der erste Teil noch eine eilig gestrickte (aber dennoch starke) Fortsetzung des Dreamcast-Vorgängers "MSR", beweisen die Entwickler Bizarre Creations mit Teil 2, dass die Fusion aus arcadelastiger Stadtraserei und fotorealistischer Inszenierung nahezu perfekt funktionieren kann. "Project Gotham Racing 2" begeistert mit unterhaltsamen Rennvarianten und ebenso tollen wie sonst selten gesehenen Lokalitäten – außerdem kann erstmals die komplette Nordschleife befahren werden! Besonders online wird der Vollgasspaß zum Dauerbrenner, der monatelang unterhält.

1»Halo 2

Hersteller	Microsoft
Genre	Ego-Shooter
Erscheinungsjahr	2004



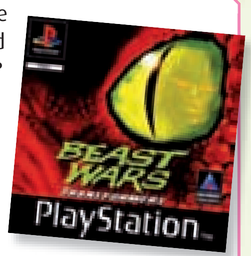
Selten zuvor gab es ein Spiel, das so sehr für eine Konsole steht wie "Halo" für die Xbox. Entsprechend gigantisch waren die Erwartungen an die Fortsetzung – die fast alle erfüllte. Selbst moderne Ego-Shooter erreichen selten die Perfektion, mit der sich Bungies Weltraum-Epos steuern lässt. Die Kampagne fesselt mit ausgeklügelten Szenarien, ärgert aber auch mit einem abrupten Cliffhanger am Ende. Maßstäbe setzt "Halo 2" aber vor allem mit seiner ausgeklügelten Online-Komponente, in der alles stimmt und die selbst im Xbox-360-Zeitalter noch fleißig gezockt wird.

HALL OF SHAME

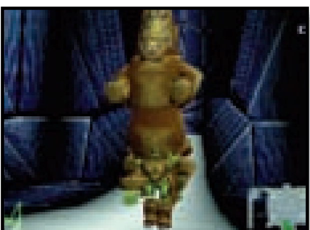


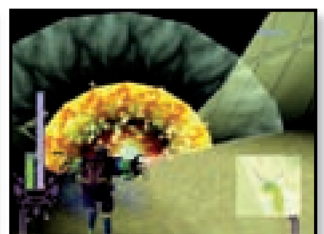
Eigentlich wären diesen Monat ja der Atari Jaguar oder der Multimedia-Flop 3DO an der Reihe, die gewünschten Spiele dafür aufzutreiben, ist bislang aber schwieriger als gedacht. Springen wir also ohne zu zögern zu dem Synonym für Videospiele schlechthin. Dass in einem mehr als 3.000 Titel umfassenden Portfolio haufenweise hingerotzte Schrottspiele zu finden sind, ist nicht verwunderlich. Wer auch nur einen halbwegs funktionierenden Programmcode eintippen konnte, wollte am überwältigenden Erfolg von Sonys Konsolendebüt profitieren. Geistlose 5-Euro-Spielesammlungen aus der Grabbelkiste sind zwar traurig, aber keine Aufreger. Was Ihr auf dieser Doppelseite findet, ist so schrecklich, dass sich nicht einmal der billigste CD-Rohling für den "Ich muss alles haben"-Raubkopierer lohnt. Dem weltweiten Erfolg des Systems schadete die Softwarepiraterie jedoch nicht: Mehr als 100 Mio. Einheiten wurden seit 1994 verkauft!

Beast Wars: Transformers



Eine weltweit außerordentlich erfolgreiche Spielzeugmarke kommt in die Jahre und benötigt eine Frischzellenkur – was nun? Jungs mögen Roboter und Autos. Und was noch? Saurier und wilde Bestien natürlich! Also wurde aus dem ehrenwerten Trucker Optimus Prime und seinen Anhängern ein kunterbunter Zoo. Allein die Namensänderung von 'Prime' zu 'Primal' trieft vor Einfallsreichtum. Was ein richtiger Fan ist, der kaufte nicht nur blind das neue Plastikspielzeug, sondern auch das dazugehörige Videospiel. Sobald sich die erhoffte Erfüllung eines Kindertraumes ins traute Heim argloser Fans geschlichen hatte, transformierte sie sich allerdings ruckzuck in ein gehässig grinsendes Kindheitstrauma. Die einst so stolzen Kampfmaschinen verwandelten sich beim Eintritt in den PlayStation-Orbit in grobschlächtige Klötze, die direkt der Duplo-Serie von Lego entstammen könnten. Kaum im Sony-Universum angekommen, werden die animalischen Blechbüchsenarmeen der Maximals und Predacons mit einer besonderen Problematik konfrontiert: In Roboterform verlieren sie permanent Energie, die sich nur in Tiergestalt wieder auflädt. Schon in Roboterform werden Gefechte durch die misslungene Zielerfassung torpediert, in Tiergestalt seid Ihr jedoch selbst als metallischer T-Rex wehrlos. Noch gemeiner: Während der Transformation steckt Ihr oft haufenweise unfaire Treffer ein.





Die Proportionen bei Rhinox' Verwandlung (links) sind einfach absurd.

Pax Corpus



Die SciFi-Heldin Kahlee macht sich in Pax Corpus auf, die gleichnamige Waffe zu zerstören und so die ausschließlich von Frauen bevölkerte Welt Oz Nama zu retten. Das gestaltet sich jedoch schwieriger als zunächst angenommen, denn in den meist viel zu dunklen Arealen sind Gegner viel zu spät zu erkennen. Und dann sind sie längst noch nicht besiegt. Kahlee kann zwar schießen und prügeln, Ersteres ist jedoch so träge, dass Treffer zum Glücksspiel werden. Letzteres klappt zwar besser, sieht dafür aber umso peinlicher aus. Vor allem, wenn der mächtige Roundhouse-Kick einmal mehr ins Leere geht, weil die Programmierer doch glatt die Kollisionsabfrage vergessen haben. So saust das Bein der kämpferischen Amazone häufig durch die gepanzerten Körper der Widersacher, ohne Schaden zu verursachen. Kann man sich mit derartigen Macken vielleicht noch arrangieren, ist beim absurden Passwort- und Ladesystem Schluss mit milder Nachsicht: Ständig heißt's in Oz Nama "bin laden", was jedes Mal locker 40 Sekunden dauert. Speichern ist nicht, stattdessen gibt's für die sechs Missionen, die in 20 Levels unterteilt sind, läppische vier Passwörter für die Missionen 2-5. Sterbt Ihr also beispielsweise in Level 6 der zweiten Mission, quält Ihr Euch erneut durch den Lademarathon sowie bereits absolvierte Rätsel und Kämpfe – auch eine Möglichkeit, um die Spieldauer zu erhöhen!





Repräsentativ: monochrome Pixelwüsten und der Ladebildschirm.

Contra: Legacy of War

Bei "Contra" ist der Name Programm. Im Kampf gegen alles und jeden gilt die simple Handlungsmaxime: "Bewegt es sich, erschieß es. Bewegt es sich nicht, erschieß es trotzdem, ehe es anfängt, sich zu bewegen!" Es gibt wohl kaum einen Action-Fan, der die sauschwere Jump'n'Shoot-Reihe nicht kennt und liebt. An der Spitze der ruhmreichen Serie steht meiner Meinung nach noch immer die SNES-Episode "Contra III", hierzulande bekannt als "Super Probotector". "Contra" steht für abwechslungsreiche Nonstop-Ballerei in 2D, gepaart mit kniffligen Sprungeinlagen, fetten Explosionen und rundum grandioser Spielbarkeit – auf Wunsch auch mit einem menschlichen Partner. Das perfekte Ballerspiel, wie ich finde.

Dann kam die PlayStation und mit ihr die dritte Dimension. Ob Jump'n'Runs, Ballerspiele oder Beat'em-Ups: Fortan gab es kaum ein liebevolles Bitmap-Sprite, das vor der Invasion der sterilen Vielecke sicher war. Diese Seuche erreichte auch Konamis Hauptquartier und löste dramatische Hirnschäden aus – das verheerendste Symptom: "Contra: Legacy of War"! Das 3D-Projekt wurde an den europäischen Entwickler Appaloosa Interactive vergeben, der davor fulminante Highspeed-Action wie "Ecco the Dolphin" programmierte – das Grauen nahm seinen Lauf. Vorbei war die Zeit punktgenauer Sprünge und präziser Schüsse. Vorbei die Ära des Auswendiglernens kompletter Levels. Stattdessen sollten sich Fans nun gänzlich neuen Herausforderungen stellen. Dem zu kleinen Bildausschnitt beispielsweise oder dem fummeligen Abenteuer, fliegende Gegner und Power-Ups auch ohne Lock-on-Funktion zu treffen. Selbst vor weiteren Innovationen wie der revolutionär ungenauen Steuerung oder dem Health-Meter, das Euch nach dem Ableben an den Levelanfang zurückverfrachtet, machte man nicht halt.

Zudem findet sich in "Contra: Legacy of War" eines der durchdachtesten Features aller Zeiten: der Superduper-3D-Modus mit grün-roter Pappbrille. Nur eines dieser marginal ergonomischen Nasenfahrräder lag dem Spiel bei und erschwerte so manches Gefecht dadurch, dass es des Öfteren unversehens aus dem Gesicht purzelte und auf dem Bildschirm nur noch ein verschwommener Farbbrei zu sehen war. Für Spieler 2 war dieser Anblick nicht ungewohnt, denn in der Spielepackung fand sich leider nur eine Brille für Spieler 1 – wie absurd!

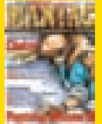


"Contra: Legacy of War" ist zumindest in den USA nicht die einzige "Contra"-Episode für die PlayStation. Appaloosa Interactive versuchte sich ein weiteres Mal an der polygonalen Umsetzung der traditionsreichen Serie. "C: The Contra Adventure" kombinierte leidlich spannende 3D-Action mit gewohnten 2D-Levels. Letztere versprühen zwar auf den ersten Blick Oldschool-Flair, spielerisch halten aber auch diese Passagen nicht, was die Perspektive verspricht. Die Steuerung ist unpräzise, Gegner sind hässlich und oftmals wird nicht klar, welche Objekte auf dem Bildschirm denn nun überhaupt Schaden verursachen können. Erst mit dem PS2-Debüt "Contra: Shattered Soldier", das wieder bei Konami entwickelt und mit einem gitarrenlastigen Soundtrack von "Silent Hill"-Mastermind Akira Yamaoka unterlegt wurde, näherte sich die Serie wieder der alten Größe. Das anschließende "Neo Contra" hingegen setzte erneut auf 3D, weshalb ich diese Episode bis heute hartnäckig meide – obwohl Kollege Matthias die Spieltiefe noch heute lobt.

Super Contra Galaxy: Erst durch einen Level-Cheat gab das Spiel eine Idee preis, die bei Mario als Rieseninnovation gefeiert wurde.

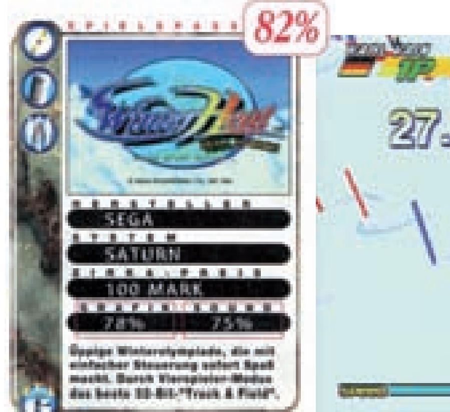
Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)



MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Winter Heat





...und was wir heute dazu sagen

Im Reigen der erstklassigen Automatenumsetzungen für den Saturn spielte die vergnügliche Winterolympiade zwar nur eine Statistenrolle, aber im Gegensatz zu namhafteren Kollegen wie "Sega Rally" oder "Virtua Fighter" leidet sie weniger unter dem Technik-Zahn der Zeit. Natürlich ist die Grafik in der Next-Gen-Ära nicht mehr konkurrenzfähig, doch Humor und Charme der skurrilen Athletentruppe kommen immer noch tadellos rüber – daran könnten sich die "RTL Winter Games" mal ein Vorbild nehmen. Die elf Disziplinen (drei davon Saturn-exklusiv) sorgten dank kluger Mischung aus Knöpfchenhämmern und Timing-Aufgaben für jede Menge Abwechslung. Besser hat's seitdem kein Konkurrent gemacht – eine schicke Neuauflage wäre der Wintersporttraum.

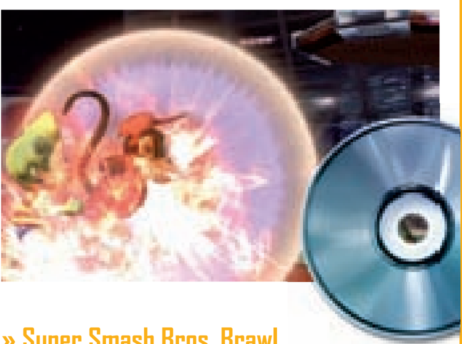
AUSBLICK

Nach den etwas ruhigeren Monaten kommt nun wieder deftigere Spiele-Kost auf den Tisch: Wir gruseln uns bei **Dead Space** und plagen uns in **Left 4 Dead** mit Zombies herum. Michael fühlt dem Online-Teil von **Metal Gear Solid 4** auf den Zahn, Olli lässt sich bei **Star Wars: The Force Unleashed** von der Macht berauschen und Matthias verteilt in **Soulcalibur IV** Hiebe. Dazu begleiten wir Kratos beim PSP-Abstecher mit **God of War: Chains of Olympus** und zeigen in **FIFA Street 3** akrobatische Balltricks. Außerdem diesmal wirklich mit dabei: der Test zu **Condemned 2**.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 04/08 erscheint am 29.02.2008

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Super Smash Bros. Brawl
Jetzt gibt's endlich Prügel: Nintendos heiß ersehnte Klopperei mit dem sagenhaften All-Star-Aufgebot wird von uns unter die Test-Lupe genommen.

» Race Driver: GRID
Wir besuchen das Codemasters-Team in England und drehen die ersten Runden mit dem kommenden Allround-Raser – wird der neue Ansatz mit kontinentalen Schwerpunkten funktionieren?

» Shoot'em-Up-Special – Teil 2
Es wird fröhlich weiter geballert: Diesmal gehen wir auf die Geschichte der "Gradius"-Serie ein und zeigen Euch, welche Shoot'em-Up-Perlen Ihr mal gespielt haben solltet.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Ralph Karels (rk), Thomas Nickel (tn)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 61

NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Tomb Raider Underworld © Eidos
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:
Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:
Für den Fall, dass in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

Und [vi:] spielst du?





Cooking Pro Kit

Billiard Kit

Fishing Kit

Light Gun Kit





Sportsracket Kit

Professional Boxing Kit



www.speed-link.com



Conflict: Denied Ops © Eidos Interactive Limited, 2008. Developed by Pivotal Games Limited. Published by Eidos Interactive Limited, 2008. Conflict, Denied Ops, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. Pivotal Games and the Pivotal logo are trademarks of Pivotal Games Limited. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® 2008 Creative Technology Ltd. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd, in United States and/or other countries. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.